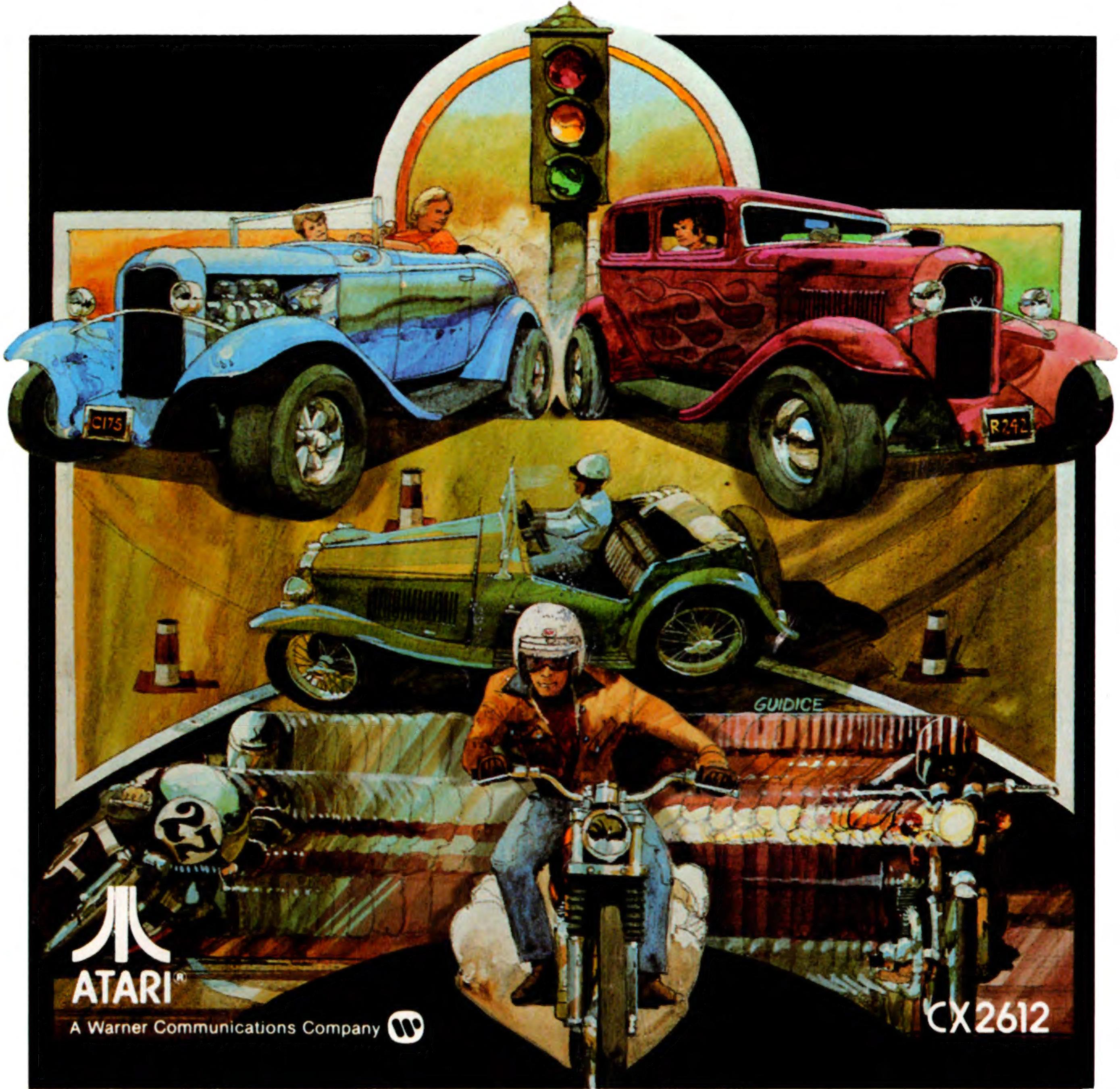


- 1 · ENGLISH SECTION
- 2 · VERSION FRANÇAISE
- 3 · DEUTSCHE GRUPPE
- 4 · SEZIONE ITALIANO
- 5 · SECCION ESPAÑOL

27 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

STREET RACER™



ATARI®

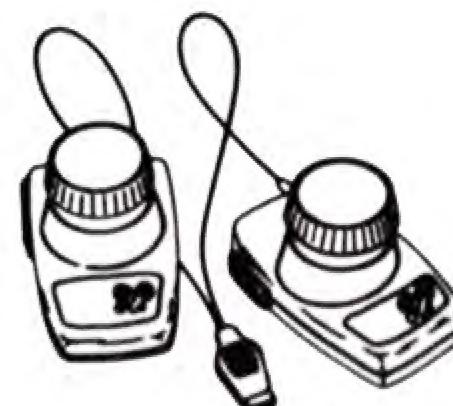
A Warner Communications Company 

CX2612

Use your Standard Paddle Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the Controller cable is firmly plugged into the controller jack at the back of your ATARI Video Computer System™ game. For one and two-player games, plug the Paddle Controllers into the LEFT CONTROLLER jack. For three and four-player games, you will need an additional set of Paddle Controllers.

See Section 3 of your owner's manual for further details.

NOTE: Always turn the console power switch off when inserting or removing an ATARI Game Program cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System.



USING THE CONTROLLERS

In all the racing games, use the knob on the top of the Controller to steer the vehicle on the playfield. The red button on the side of the Controller is your accelerator in

Street Racer Slalom™, Scoop Ball™ and Number Cruncher™. Use the red button as a forward thrust in Dodge'm™ and to fire bullets in Jet Shooter™.

DIFFICULTY SWITCHES

Slide the difficulty switch from B to A position and you lose one

point for each collision that occurs during the game you are playing.

SCORING

In one-player games you race against the clock as you try to make points within 2 minutes and 16 seconds. During two, three and four player games, you compete

against opponents to score the most points within 2 minutes and 16 seconds. Your score will flash on and off the screen during the final 16 seconds of game time.

STREET RACER™

Avoid collisions and score points! One, 2, 3 or 4 players each control one car on the track playfield. In one and two-player games, each player uses a separate vertical track. In three and four-player games, two players share one track.

Each player tests his skill against computer cars. Use the knob on the Controller to steer your car around the oncoming cars heading straight for you! Press the red Controller button to increase your speed.

Score one point for every car you pass. Your car is color coordinated with your score that appears at the top of the playfield.

Each game is completed after 2 minutes and 16 seconds or when a player or team scores 99 points. Your score will flash on and off the scoreboard during the final 16 seconds of game time.

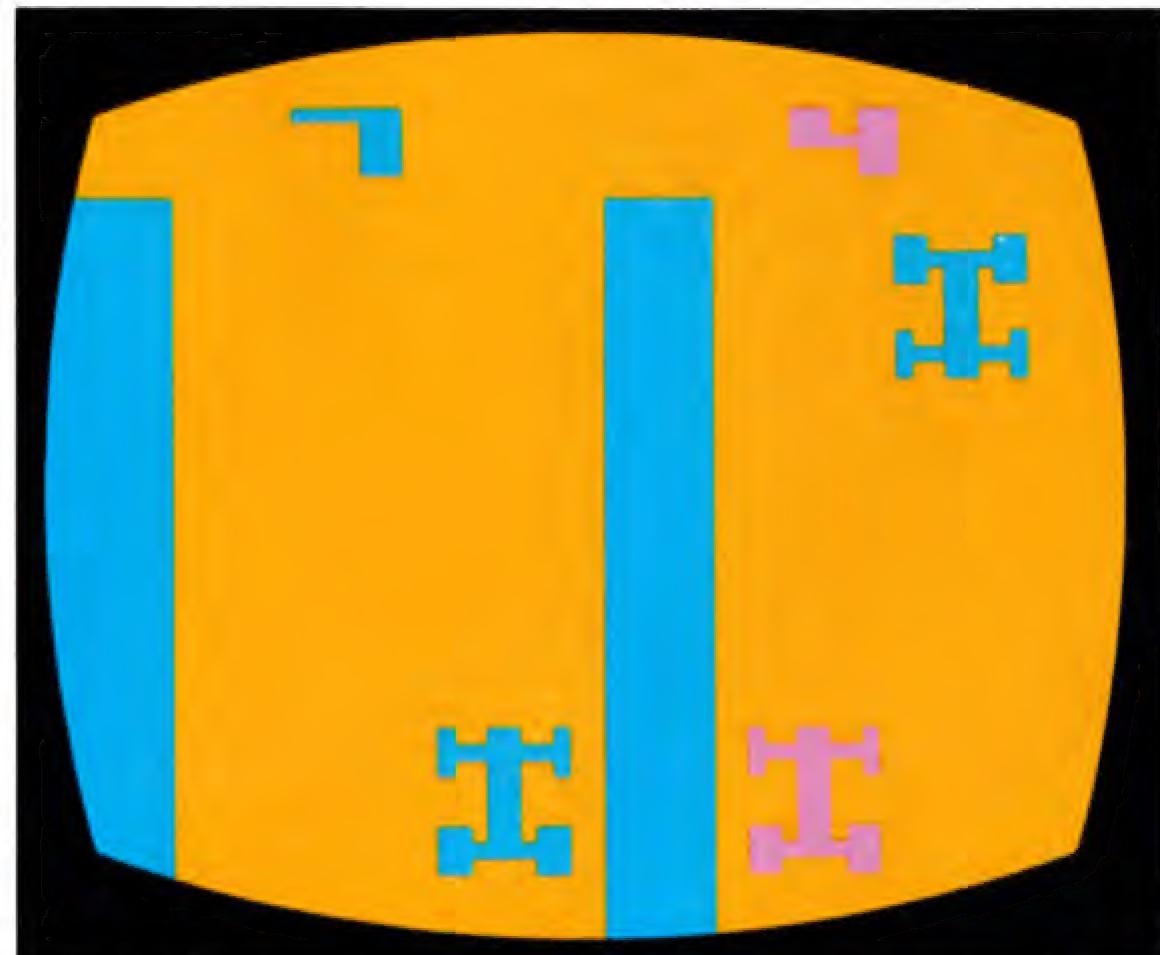
You'll hear the hum of the motors, crashes, and beeps when you score.

GAME 1

One player steers a car on a moving vertical track avoiding collisions and racing against the computer car.

GAME 2

Two players each steer a car on separate moving tracks avoiding collision with computer cars that appear on the track one at a time.



*FIG. 1 - Street Racer Playfield,
for 2 players*

GAME 3

Each of the three players controls one car and avoids collisions with computer cars that appear on the track one at a time. Two players share the right track and compete against one player on the left track.

GAME 4

Four players compete to avoid collisions with cars that appear one at a time. Two players are on each driving team and share one track.

GAME 5

Two players each steer a car down separate tracks while steering around computer cars that appear two at a time.

GAME 6

Four players compete to avoid collisions. Two computer cars head down the track at one time. There are two players on each driving team that shares one track.

SLALOM

Put on your skis and get ready for the treacherous slopes. One, 2, 3, or 4 players each control one set of skis. In one and two-player games, each player skis on his own private ski run. In three and four-player games, two players share a ski run.

Use the knob on the Controller to steer your skis through gates. Press the red Controller button when you want to increase the speed down the run.

Score one point for every gate you pass. When you crash with the gate, you've only lost time, not points.

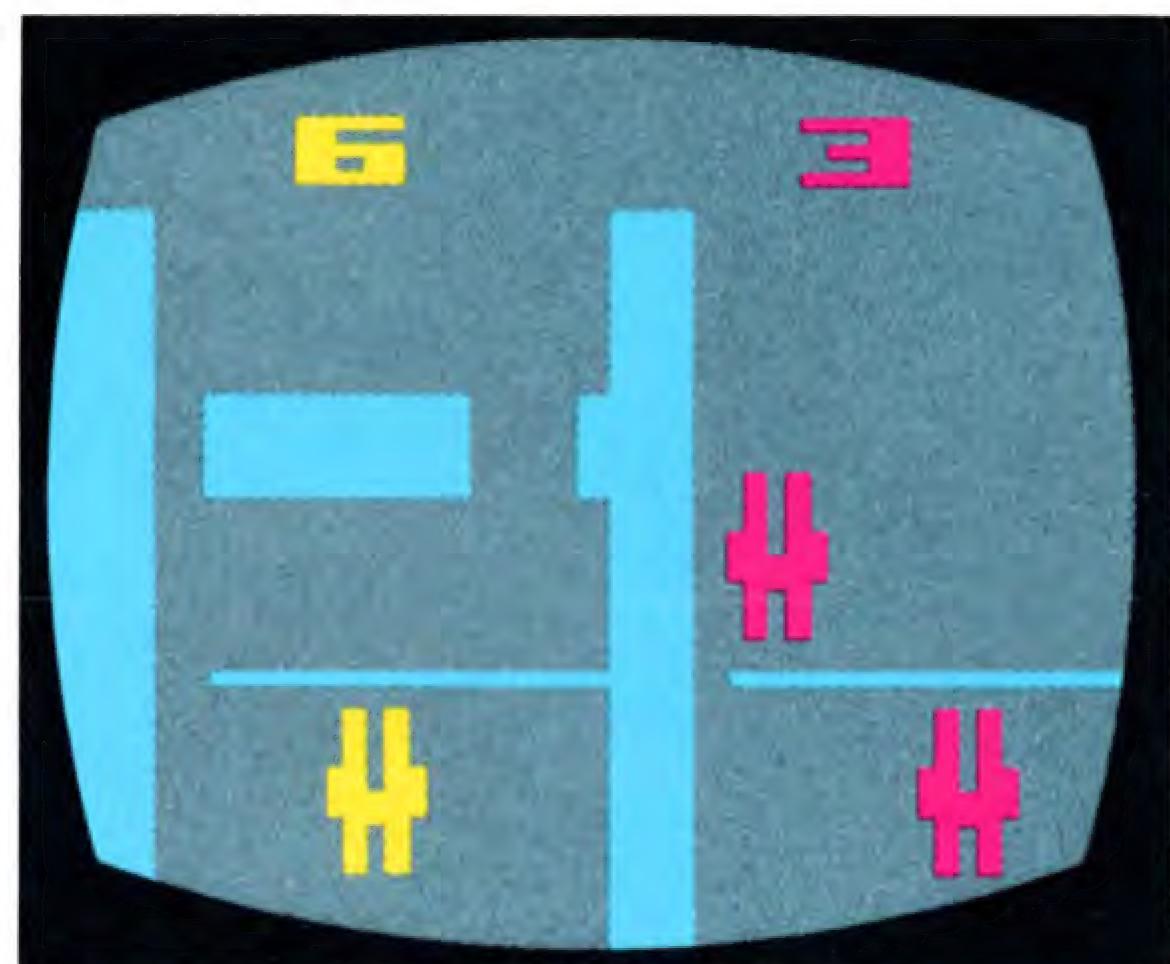
NOTE: Slide the difficulty to "A" position and you lose one point upon collision. The gates also become narrower.

Your skis are color coordinated with the score that appears at the top of the playfield. A game of Slalom is completed when one player scores 99 points or after 2 minutes and 16 seconds. The scores will flash on and off during the last 16 game seconds.

You'll hear the swish and the beeps when you pass through a gate and score one point. You'll also hear the crashes.

GAME 7

One player skis down the right slope and passes through gates that appear one at a time on the ski run. The left skier is your computer opponent.



*FIG. 2 - Slalom Playfield,
for 3 players*

GAME 8

Two players each have separate but identical runs. Gates appear one at a time.

GAME 9

The ski gates appear one at a time for three players who compete for points. Two players share the right ski run and compete against one player on the left run.

GAME 10

Four players race down the slope and through the gates to make points. Gates appear on ski run one at a time. Two players are on each ski team and share a run.

GAME 11

Two players compete for points by passing through gates that appear two at a time on the ski run.

GAME 12

Four players compete for points by passing through gates that appear two at a time on the ski run. Two players are on each ski team and share a run.

DODGEM™

Sharpen your driving reflexes and make points when you avoid oncoming obstacles. One or two players each control one car. In these one and two-player games, each player has a private vertical straightaway track.

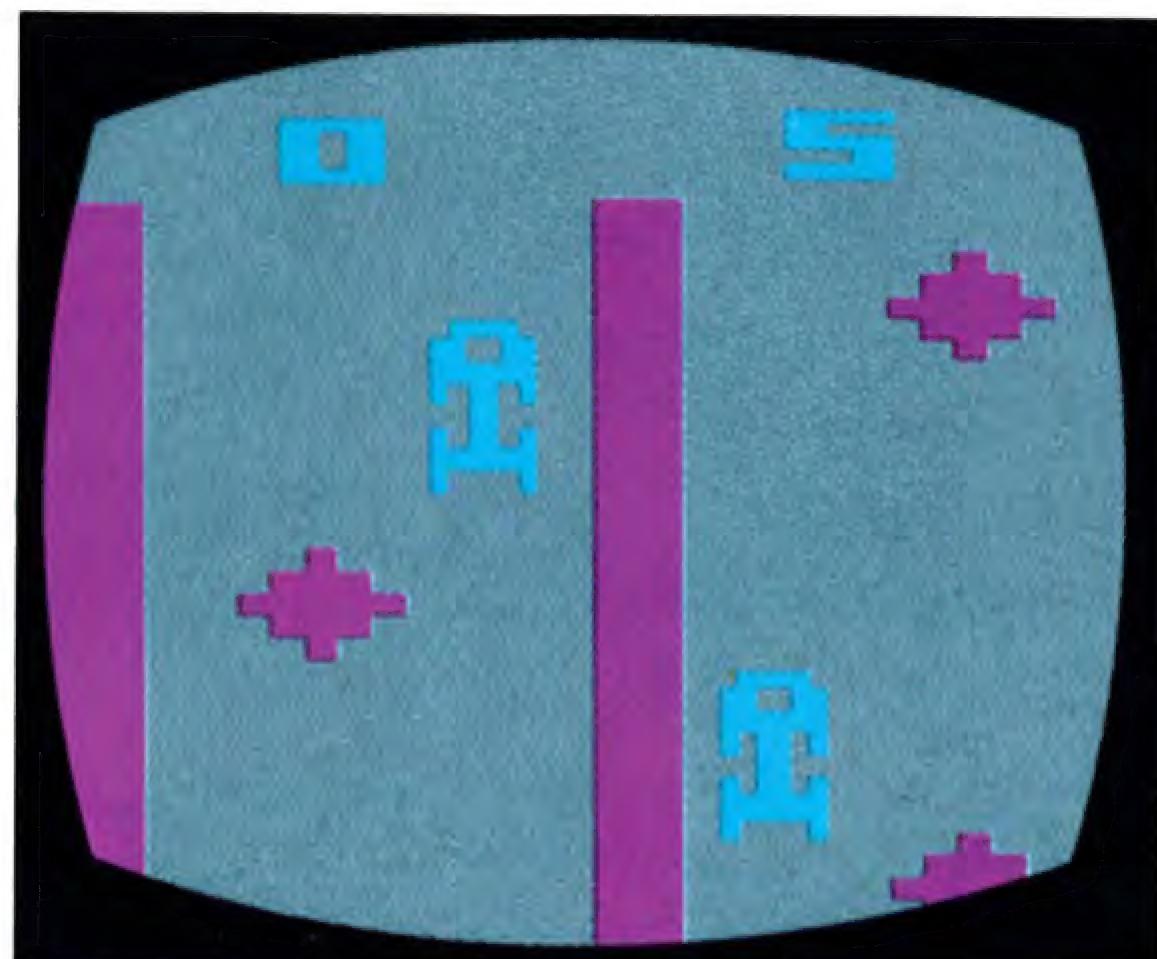
Use the Controller knob to steer your car. Press the red Controller button when you want to accelerate the car; release the button and the car gradually falls backwards to the bottom of the track.

Your object is to move the car from the bottom of the track to the top while dodging oncoming obstacles. Score one point each time you complete the straightaway. Your car automatically returns to the bottom starting line when you complete the track.

The score at the top of the playfield is color coordinated with your car. A game of DODGEM is complete when one player scores 99 points or after 2 minutes and 16 seconds. The scores will flash on and off during the last 16 seconds of the game. You'll hear the motors hum, cars crash and scores beep.

GAME 13

One player races against the clock and tries to complete the track as



*FIG. 3 - Dodgem Playfield,
for 1 or 2 player*

many times as possible within 2 minutes and 16 seconds.

GAME 14

Two opposing players compete for points on separate vertical tracks while oncoming obstacles appear on the track one at a time.

GAME 15

One player races against the clock and tries to complete the track as many times as possible. Oncoming obstacles appear on the track two at a time.

GAME 16

Two opposing players compete for points on separate vertical tracks while oncoming obstacles appear on the track two at a time.

JET SHOOTER™

You're a fighter pilot in this game. One or two players each control one fighter jet equipped with missiles. In these games, each player has a separate air space.

Use the controller knob to steer your jet through the sky. Press the red controller button when you want to fire missiles and destroy enemy aircraft approaching you from the opposite direction.

Score one point for each enemy aircraft you destroy. Put the **difficulty** switch in the **B** position and you lose only time, not points, when an enemy jet collides with you. With the **difficulty** switch in **A** position you lose one point for each collision.

A game is completed when one pilot scores 99 points or after 2 minutes and 16 seconds. The scores will flash on and off during the final 16 seconds of the game time. You'll hear the missiles fire, crashes and the hum of the engines.

GAME 17

One player guides the right jet through the skies and attempts to

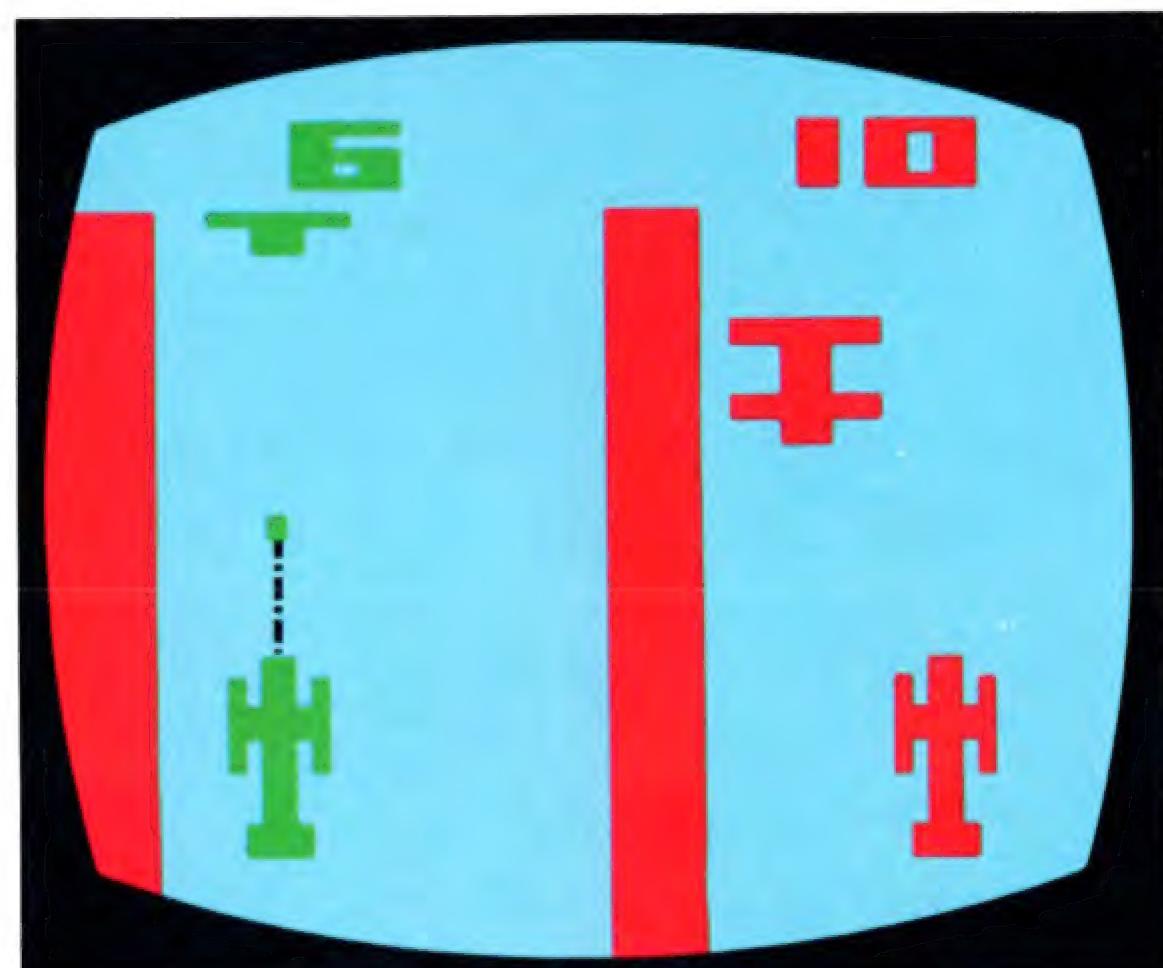


FIG. 4 - Jet Shooter Playfield for 1 or 2 players

shoot down enemy jets that appear one at a time. The left jet is your computer opponent.

GAME 18

Two players each steer a jet in a private sky. Oncoming enemy jets appear one at a time.

GAME 19

One player steers the jet through the sky as enemy jets appear two at a time.

GAME 20

Two players each steer a jet as enemy jets appear in the sky two at a time.

NUMBER CRUNCHER™

Got an appetite for numbers? One, two, three and four players each control one Motorcycle that CRUNCHES numbers on the track.

In one and two-player games, each player drives up a private vertical track. In three and four-player games, two players make up a motorcycle team and share the right track. Two players use one track in four-player games.

Use the controller knob to steer your chopper down the track. Press the red controller button when you want to accelerate the speed.

Your object is to run over the numbers on the track (2,4,6). You score the face value of each number you squash. For example, you score six points when you crunch a number 6. Be sure to directly run over the numbers with the nose of your chopper. Sloppy aims can result in number collisions instead of number points.

Your motorcycle is color coordinated with the score at the top of the track. Number Cruncher games are completed when a player scores 99 points or after 2 minutes and 16 seconds. During the final 16 game seconds, your score will flash on and off the scoreboard.

You'll hear the whine of the chopper engines and the crunch and crash of the numbers.

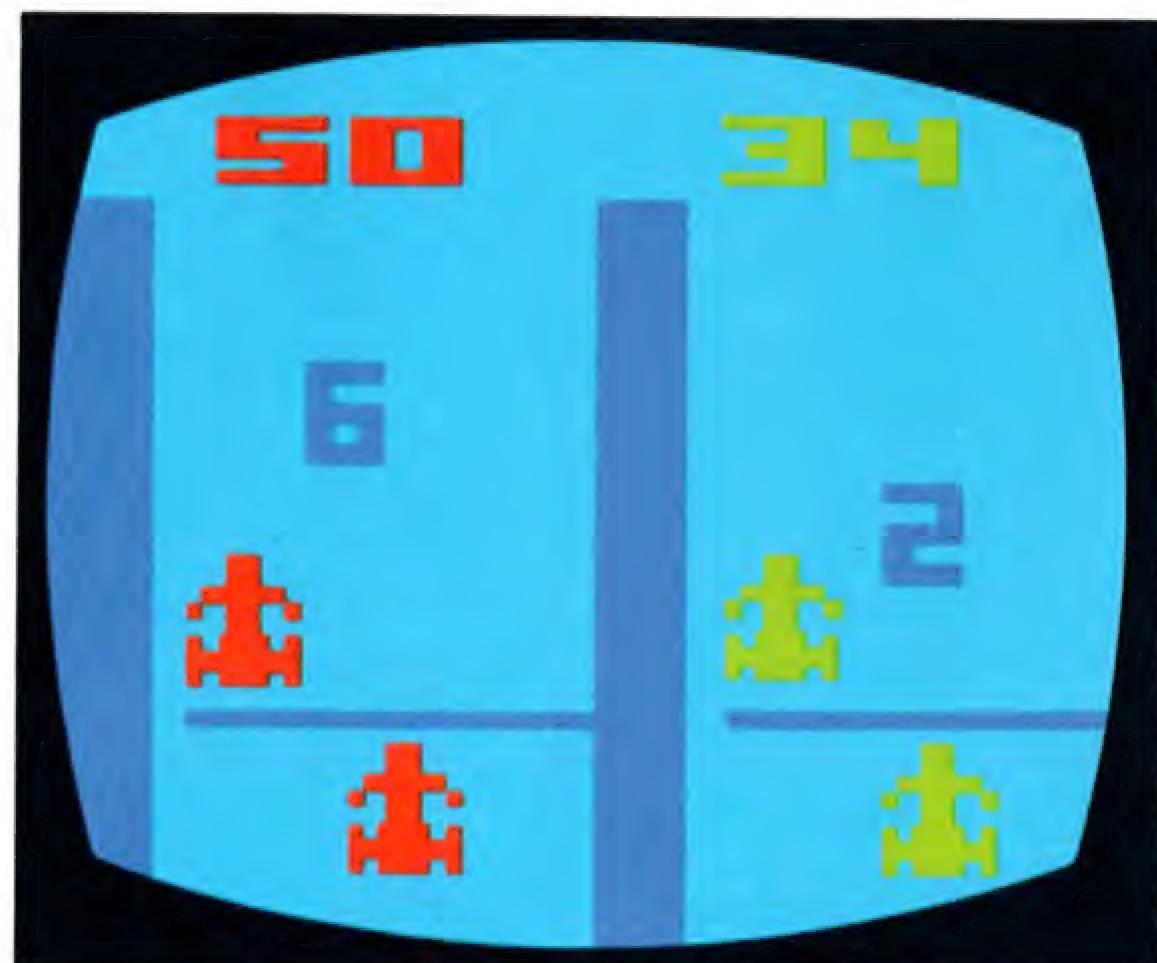


FIG. 5 - Number Cruncher Playfield for 4 players

GAME 21

One player steers his motorcycle to CRUNCH numbers that appear on the track two at a time.

GAME 22

Two players rumble down the tracks looking for numbers that appear two at a time.

GAME 23

Three players take a thrilling ride up the track as numbers appear two at a time. Two players are on one motorcycle team and oppose one player.

GAME 24

Four players become a Number Cruncher Motorcycle Gang looking for numbers to squash on the track. Two players are on each motorcycle team and share one track. Numbers appear two at a time.

SCOOP BALL™

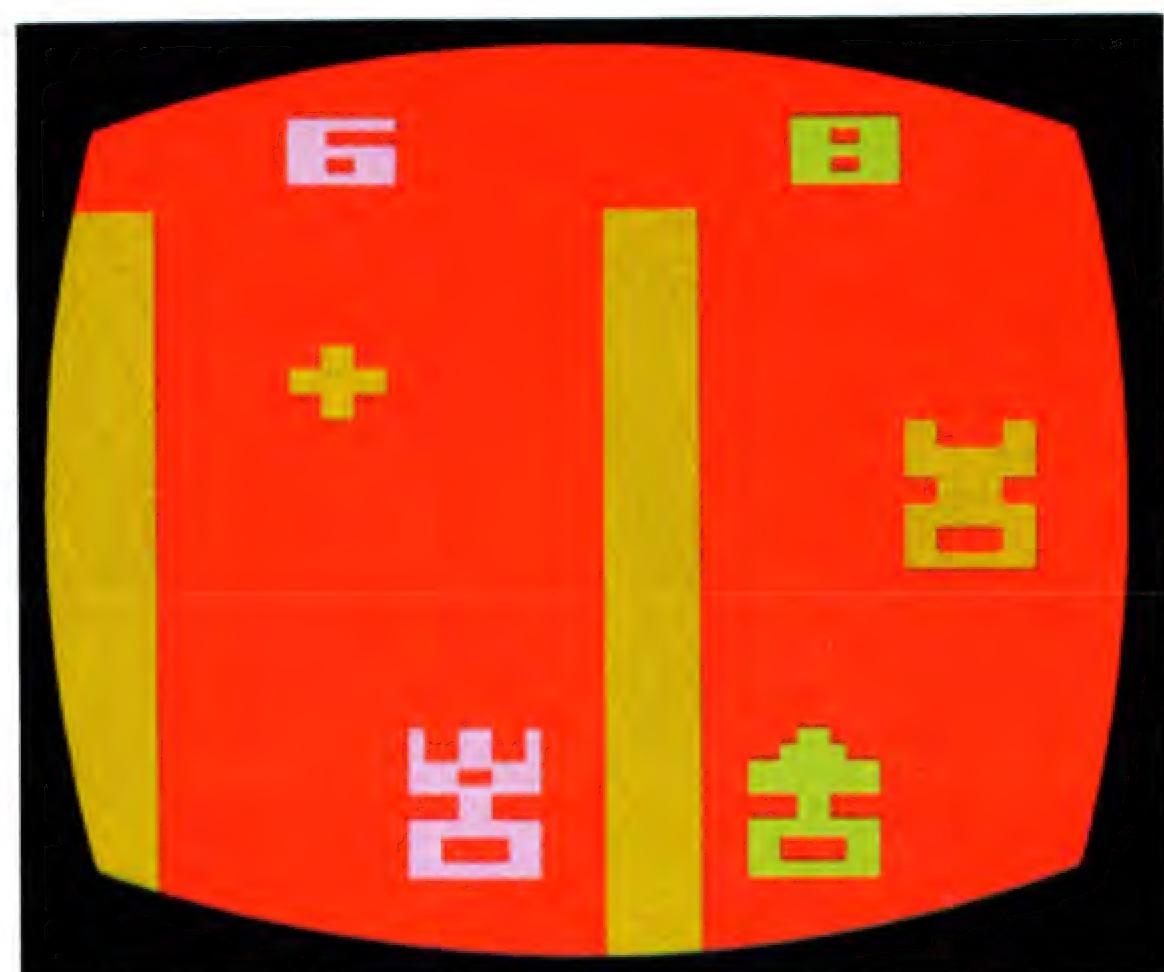
Your object? To catch balls and deposit them into a Computer Scooper. To catch the balls you have a giant moving Scooper. Two, three or four players each control one Scooper. In two-player games, each player moves along a private track. Two players share the right track in three-player games; during four-player games, two players are on each track.

Use the controller knob to steer the Scooper up the track. Press the red controller button to accelerate the Scooper.

You score one point each time you catch a ball. (+) Continue to catch balls until a Computer Scooper appears on the screen. When you steer your Scooper into the Computer Scooper, you score three points and deposit the ball or balls you've collected. If you crash before depositing, you lose your chance to deposit the balls and score.

NOTE: Your Scooper changes shape after you catch the first ball. After you deposit the balls, your Scooper returns to its original shape.

Your Scooper is color coordinated with the score at the top of the track. Games are completed when a player scores 99 points or after



*FIG. 6 - Scoop Ball Playfield
for 2 players*

2 minutes and 16 seconds. During the final 16 game seconds, your score flashes on and off the scoreboard.

You'll hear crashes, the Scooper motors, the scoop and deposit.

GAME 25

Two opposing players compete for balls and Computer Scoopers that appear on the track two at a time.

GAME 26

Three players compete for points. Two players are on one Scooper team and share the right track.

GAME 27

Four players compete for points. Two players are on each Scooper team as balls and Computer Scoopers appear two at a time.

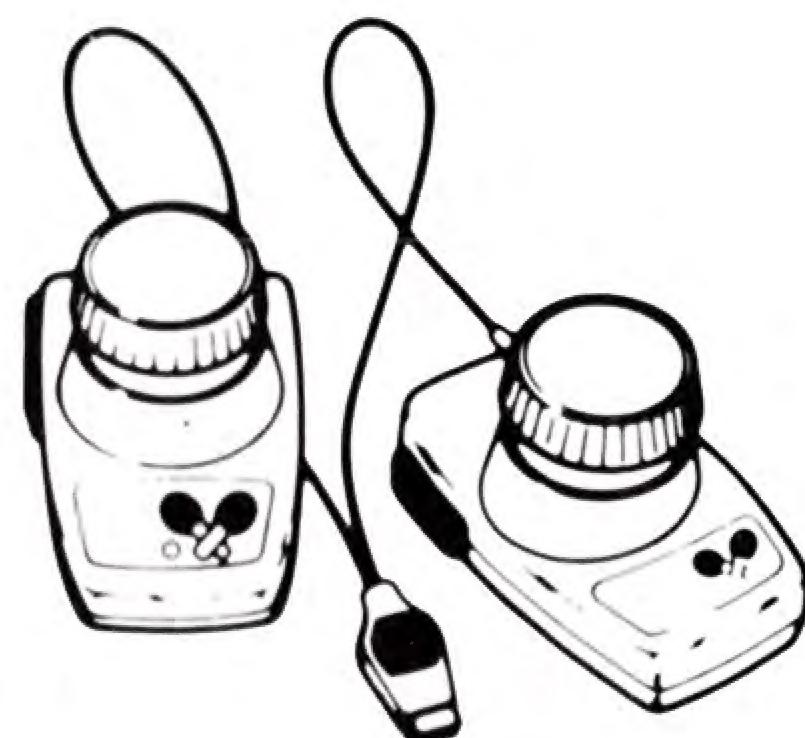
27 JEUX VIDEO

STREET RACER™

Assurez vous que les commandes sont fermement branchées dans les prises au dos de l'appareil. Dans les jeux à un et deux joueurs, enfoncez la commande dans la prise de gauche (left) au dos de l'appareil. Pour les jeux à trois et quatre joueurs, vous aurez besoin d'un autre jeu de commande à molettes.

NB: Il faut toujours éteindre l'appareil avant d'introduire ou de retirer une cassette. Ceci protège

les éléments électroniques et prolonge la durée de vie de votre Video Computer System ATARI.



UTILISATION DE LA COMMANDE

Dans tous les jeux de cette cassette, on utilise la manette placée au-dessus de la commande pour diriger le véhicule sur le terrain. Le bouton rouge, placé sur le côté, est votre accélérateur dans

les jeux STREET RACER SLALOM™, SCOOP BALL™ et NUMBER CRUNCHER™. Il vous permet une accélération brutale dans le DODGEM™ et envoi des missiles dans le JET SHOOTER™.

DIFFICULTE

Quand vous passez le sélecteur de B en A, vous perdez un point pour

chaque collision qui se produit pendant la partie.

SCORE

Dans les jeux à un seul joueur, vous courez contre la montre, en essayant de marquer des points en 2 minutes et 16 secondes. Dans les jeux à deux, trois et quatre joueurs, vous vous battez

contre vos adversaires pour marquer le plus de points en 2 minutes et 16 secondes. Votre score clignotera sur l'écran au cours des 16 dernières secondes du jeu.

STREET RACER™

Evitez les collisions et marquez des points! Un, deux, trois, ou quatre joueurs commandent chacun une voiture sur la piste de l'écran. Dans les jeux à un et deux joueurs, chaque joueur utilise une piste verticale distincte. Dans les jeux à trois et quatre joueurs, deux joueurs se partagent une piste.

Chaque joueur se mesure à des voitures commandées par l'ordinateur. Servez-vous de la manette de la commande pour éviter celles qui arrivent droit sur vous. Appuyez sur le bouton rouge de la commande pour accélérer! Vous marquez un point pour chaque voiture que vous doublez. La couleur de votre véhicule correspond à celle de votre score affiché en haut de l'écran.

Chaque jeu se termine au bout de 2 minutes et 16 secondes, ou quand un joueur ou une équipe a marqué 99 points. Votre score clignote sur le tableau d'affichage au cours des 16 dernières secondes du jeu.

Vous entendrez le bruit des moteurs, des collisions et des BIP sonores quand vous marquez un point.

JEU 1

Un joueur pilote une voiture sur une piste verticale mobile, en évitant les collisions et en faisant la course contre le véhicule de l'ordinateur.

JEU 2

Deux joueurs pilotent chacun une voiture sur des pistes mobiles distinctes, en évitant les collisions avec des véhicules commandés par l'ordinateur, et qui apparaissent sur la piste l'un après l'autre.

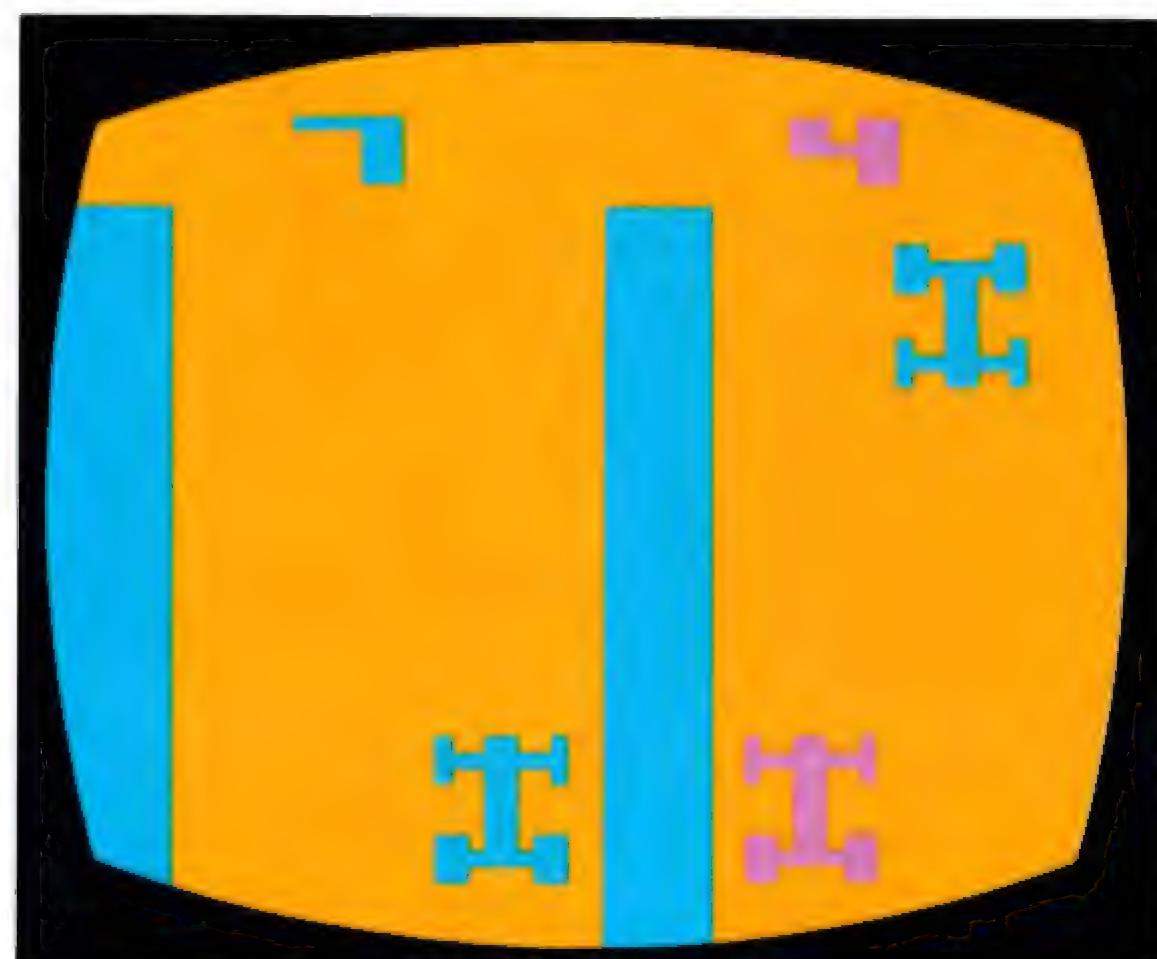


Fig. 1—Terrain du jeu de Street Racer pour deux joueurs.

JEU 3

Trois joueurs pilotent chacun une voiture et évitent les collisions avec des véhicules commandés par l'ordinateur et qui apparaissent sur la piste l'un après l'autre. Deux joueurs se partagent la piste de droite et se battent contre un joueur occupant la piste de gauche.

JEU 4

Quatre joueurs tentent d'éviter les collisions avec des véhicules apparaissant l'un après l'autre. Deux joueurs constituent une équipe et occupent une même piste.

JEU 5

Deux joueurs pilotent chacun une voiture sur des pistes séparées, en évitant des véhicules commandés par l'ordinateur et qui apparaissent deux par deux.

JEU 6

Quatre joueurs en 2 équipes, tentent d'éviter les collisions. Des véhicules commandés par l'ordinateur apparaissent deux par deux sur la piste. Chaque équipe dispose d'une piste.

SLALOM

Chaussez vos skis et préparez-vous aux pentes traîtresses. Un, deux, trois ou quatre joueurs commandent chacun une paire de skis. Dans les jeux à un et deux joueurs, chaque joueur skie sur sa propre piste. Dans les jeux à trois et quatre joueurs, deux joueurs se partagent une piste.

Utilisez le bouton de la commande pour diriger vos skis entre les portes. Appuyez sur le bouton rouge de la commande si vous voulez accélérer dans la descente.

Vous marquez un point pour chaque porte que vous passez. Si vous heurtez la porte, vous n'avez perdu que du temps, pas des points.

Note: Mettez le sélecteur de difficulté en position A, et vous perdez un point à chaque collision. En outre, les portes deviennent plus étroites.

La couleur de vos skis est la même que celle du score qui apparaît en haut de l'écran. Une partie de slalom se termine quand un joueur a marqué 99 points, ou au bout de 2 minutes et 16 secondes. Le score clignote au cours des 16 dernières secondes du jeu.

Vous entendrez le bruit (SWISH) de votre passage dans une porte, et le BIP du point que vous marquez. Vous entendrez aussi les collisions.

JEU 7

Votre skieur dévale la piste de droite et passe les portes qui apparaissent sur la piste commandées par l'ordinateur l'une après l'autre. Le skieur de gauche est votre adversaire.

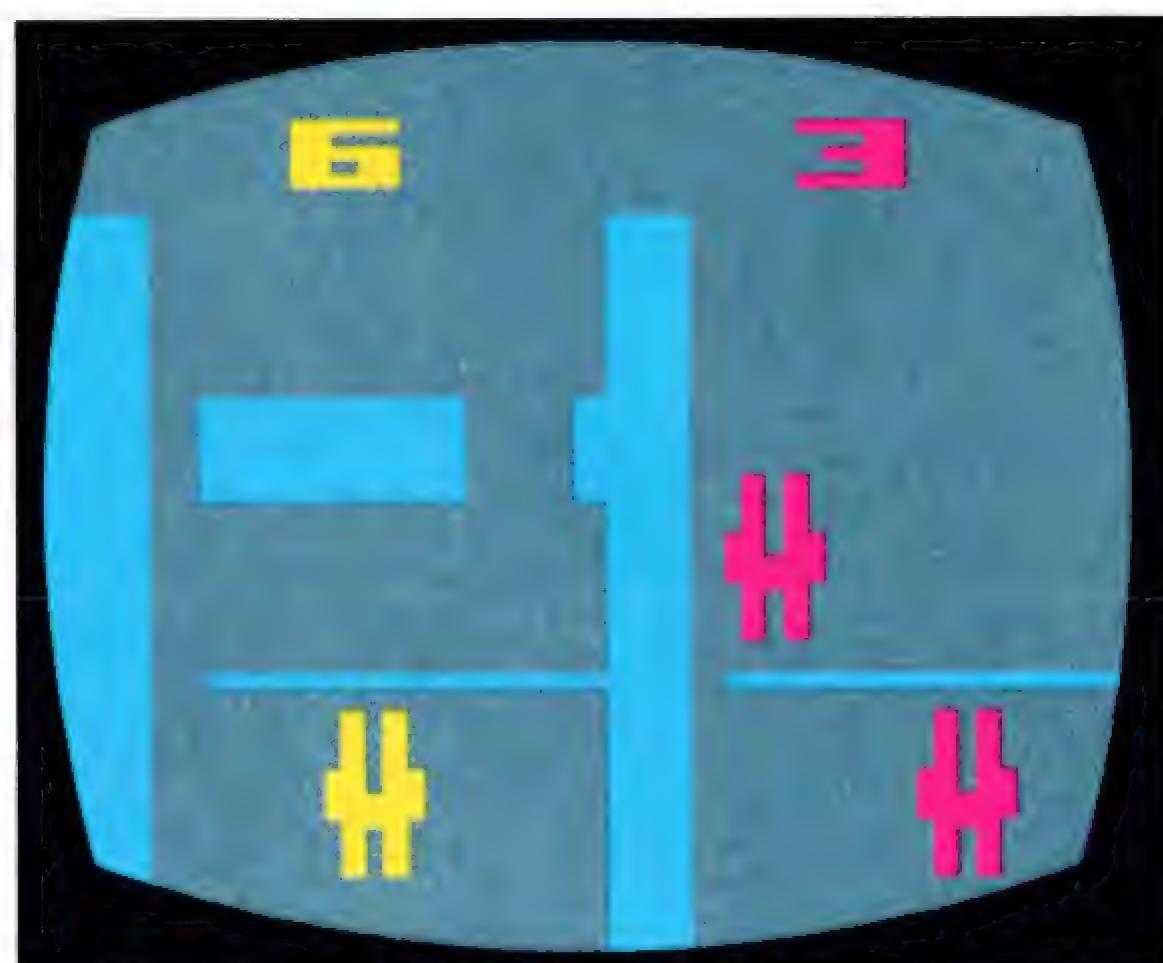


Fig. 2—Terrain du Slalom, pour 3 joueurs.

JEU 8

Deux joueurs font des descentes identiques mais séparées. Les portes apparaissent l'une après l'autre.

JEU 9

Les portes du slalom apparaissent l'une après l'autre pour trois joueurs. Deux joueurs se partagent la piste de droite et se battent contre le joueur de la piste de gauche.

JEU 10

Quatre joueurs forment 2 équipes de 2 skieurs. Ils franchissent des portes qui apparaissent sur la piste l'une après l'autre.

JEU 11

Deux joueurs se battent pour marquer des points en franchissant des portes qui apparaissent deux par deux sur chaque piste.

JEU 12

Quatre joueurs se battent pour marquer des points en franchissant des portes qui apparaissent deux par deux sur chaque piste. Deux joueurs constituent une équipe et empruntent la même piste.

DODGEM™

Aiguissez vos réflexes de pilote et marquez des points en évitant les obstacles qui se présentent. Un ou deux joueurs pilotent chacun une voiture. Dans ces jeux à un et deux joueurs, chacun dispose d'une piste verticale rectiligne.

Utilisez le bouton de la commande pour piloter votre voiture. Appuyez sur le bouton rouge de la commande si vous voulez accélérer; relâchez le bouton, et la voiture redescend progressivement vers le bas de la piste.

Votre objectif est de conduire la voiture du bas jusqu'en haut de la piste, tout en évitant les obstacles qui se présentent. Vous marquez un point chaque fois que vous réalisez le parcours. Votre voiture revient automatiquement à la ligne de départ en bas de l'écran une fois le parcours terminé.

La couleur du score en haut de l'écran correspond à celle de votre véhicule. Un jeu de Dodgem se termine quand un joueur a marqué 99 points, ou après 2 minutes et 16 secondes de jeu. Les scores clignotent pendant les 16 dernières secondes du jeu. Vous entendrez le bruit des moteurs, des collisions, et les BIP sonores des points marqués.

JEU 13

Un joueur court contre la montre et tente de parcourir la piste autant de fois que possible en 2 minutes et 16 secondes.

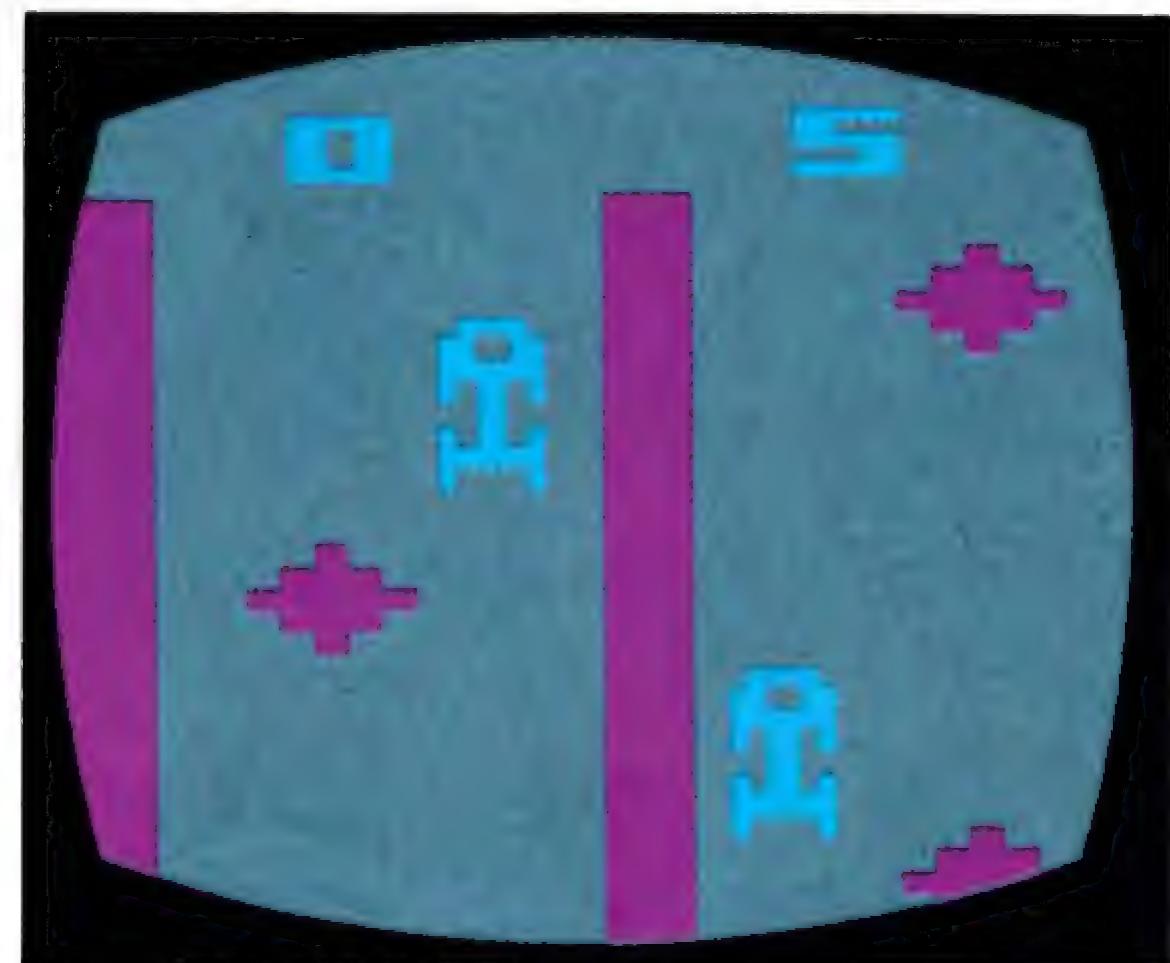


Fig. 3—Terrain du Dodgem pour 1 ou 2 joueurs.

JEU 14

Deux joueurs opposés se battent pour obtenir le plus de points possible sur des pistes verticales séparées; des obstacles se présentent l'un après l'autre sur la piste.

JEU 15

Un joueur court contre la montre et tente de parcourir la piste autant de fois que possible. Les obstacles se présentent deux par deux sur la piste.

JEU 16

Deux joueurs opposés se battent pour obtenir le plus de points possible sur des pistes verticales séparées, tandis que des obstacles se présentent deux par deux sur la piste.

JET SHOOTER™

Dans ce jeu, vous êtes un pilote de chasse. Un ou deux joueurs commandent chacun un chasseur à réaction muni de missiles. Dans ces jeux, chaque joueur dispose d'un espace aérien distinct.

Servez-vous du bouton rouge de commande pour piloter votre chasseur dans le ciel. Appuyez sur le bouton rouge quand vous voulez lancer vos missiles et détruire l'avion ennemi qui fonce sur vous.

Vous marquez un point chaque fois que vous détruisez un avion ennemi. Mettez le sélecteur de difficulté sur B, et vous perdrez du temps, mais non des points, si un chasseur ennemi entre en collision avec vous. Si le sélecteur de difficulté est sur A, vous perdrez un point par collision.

Un jeu se termine quand un pilote a marqué 99 points ou au bout de 2 minutes et 16 secondes de jeu. Les scores clignotent pendant les 16 dernières secondes du jeu. Vous entendrez les missiles partir, le bruit des collisions des moteurs.

JEU 17

Un joueur pilote le chasseur de droite dans le ciel et tente de descendre tous les avions ennemis qui apparaissent l'un après l'autre. Le chasseur de gauche est piloté par l'ordinateur.

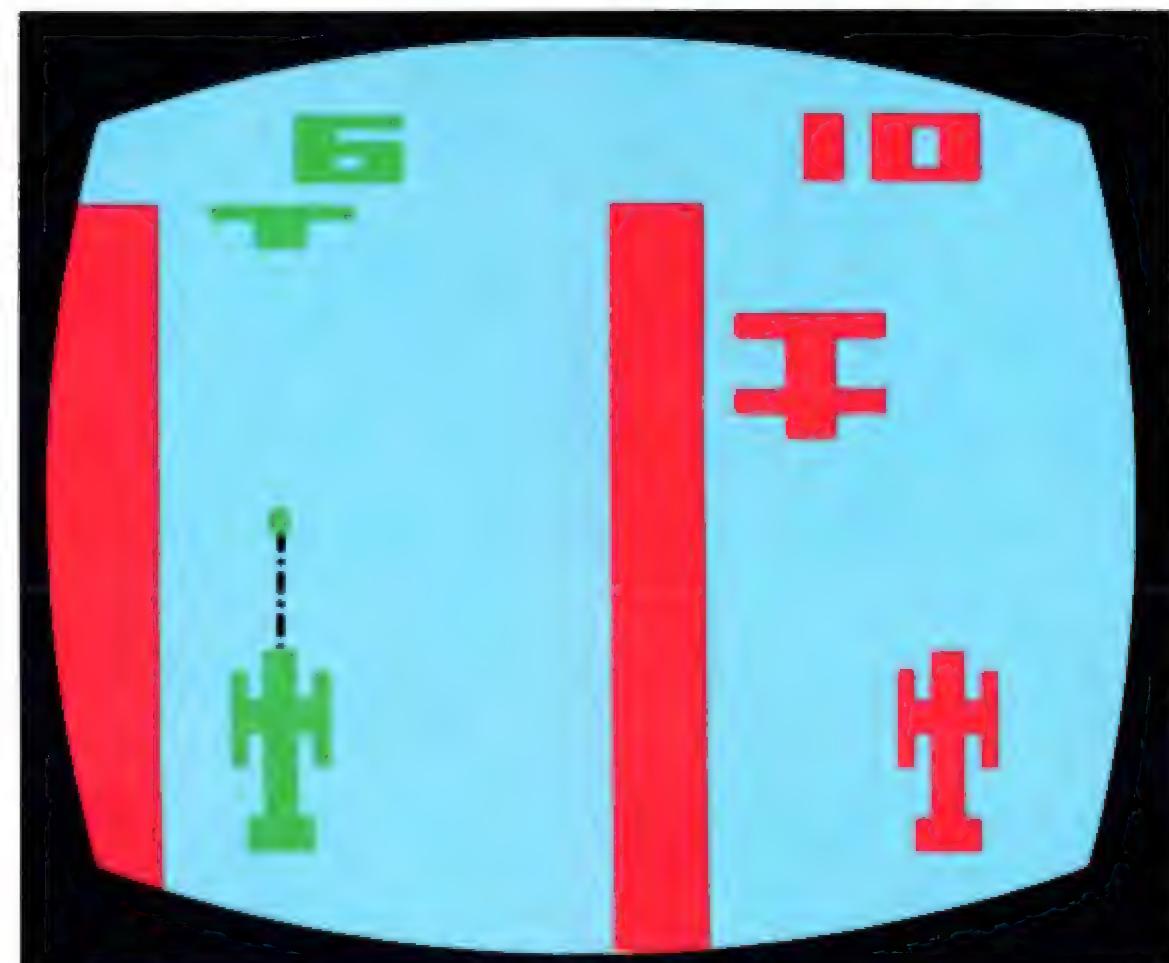


Fig. 4—Terrain de Jet Shooter pour 1 ou 2 joueurs.

JEU 18

Deux joueurs pilotent chacun un avion dans leurs propres espaces aériens. Les avions ennemis apparaissent l'un après l'autre.

JEU 19

Un joueur pilote le chasseur dans le ciel, tandis que des avions ennemis apparaissent deux par deux.

JEU 20

Deux joueurs pilotent chacun un chasseur, tandis que des avions ennemis apparaissent dans le ciel deux par deux.

NUMBER CRUNCHER™

Vous avez faim de chiffres? Un, deux, trois ou quatre joueurs pilotent chacun une moto qui écrase des chiffres sur la piste.

Dans les jeux à un et deux joueurs, chacun conduit sur une piste qui lui est propre. Dans les jeux à trois joueurs, deux joueurs constituent une équipe et se partagent la piste de droite. Dans les jeux à quatre joueurs, deux joueurs se partagent une piste.

Servez-vous du bouton de commande pour conduire. Appuyez sur le bouton rouge de la commande pour accélérer.

Votre objectif est de passer sur les chiffres de la piste (2, 4, 6). Vous marquez un nombre de points égal à la valeur du chiffre que vous avez écrasé. C'est ainsi que vous marquez 6 points quand vous écrasez le chiffre 6. Assurez vous de bien passer droit sur les chiffres avec l'avant de votre engin. Une mauvaise orientation peut conduire à heurter le chiffre au lieu de l'écraser et de marquer des points.

La couleur de votre moto est semblable à celle du score en haut de la piste. Les jeux Number Cruncher se terminent quand un joueur a marqué 99 points, ou au bout de 2 minutes et 16 secondes de jeu. Pendant les 16 dernières secondes, votre score clignote sur le panneau d'affichage. Vous entendrez le vrombissement des moteurs, et les bruits d'écrasement et de collision des chiffres.

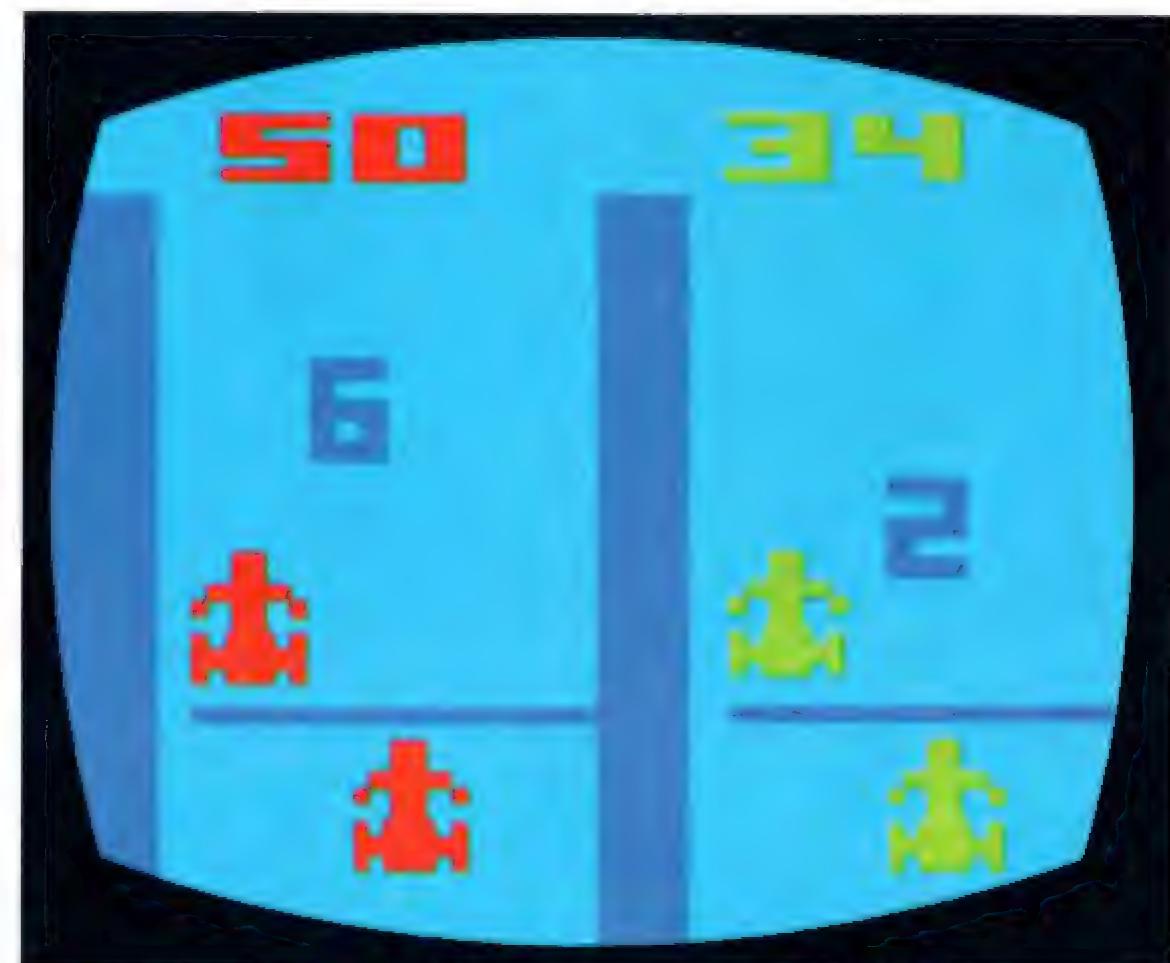


Fig. 5—Terrain du Number Cruncher pour 4 joueurs

JEU 21

Un joueur pilote sa moto pour écraser les chiffres qui apparaissent deux par deux sur la piste.

JEU 22

Deux joueurs foncent sur la piste, cherchant les chiffres qui apparaissent deux par deux.

JEU 23

Trois joueurs s'élancent sur les pistes, où les chiffres apparaissent deux par deux. Deux joueurs constituent une équipe de motards qui s'oppose au troisième.

JEU 24

Quatre joueurs forment une bande de motards écraseurs de chiffres, et cherchent les chiffres sur les pistes. Deux joueurs constituent une équipe, et partagent une piste. Les chiffres apparaissent deux par deux.

SCOOP BALL™

Votre objectif? Attraper les balles et les déposer dans un filet d'ordinateur. Vous disposez un filet géant mobile pour attraper les balles. Deux, trois, ou quatre joueurs commandent chacun un filet. Dans les jeux à deux joueurs, chaque joueur se déplace sur une piste qui lui est propre. Dans les jeux à trois joueurs, deux joueurs se partagent la piste de droite, dans les jeux à quatre joueurs il y en a deux sur chaque piste.

Servez vous du bouton de commande pour diriger le filet sur la piste. Appuyez sur le bouton rouge de la commande pour accélérer le filet.

Vous marquez un point chaque fois que vous attrapez une balle. Continuez à attraper des balles jusqu'à ce qu'un filet d'ordinateur apparaisse sur l'écran. Quand vous dirigez votre filet dans le filet d'ordinateur, vous marquez trois points et vous y déposez les balles que vous avez ramassées.

Si vous subissez une collision avant de déposer les balles, vous perdez votre chance de déposer vos balles et de marquer des points.

Note: Votre filet change de forme après que vous ayez attrapé la première balle. Après que vous avez déposé vos balles, le filet reprend sa forme initiale.

La couleur de votre filet est la même que celle du score en haut de la piste. Les jeux se terminent quand un joueur a marqué 99 points ou au bout de 2 minutes et

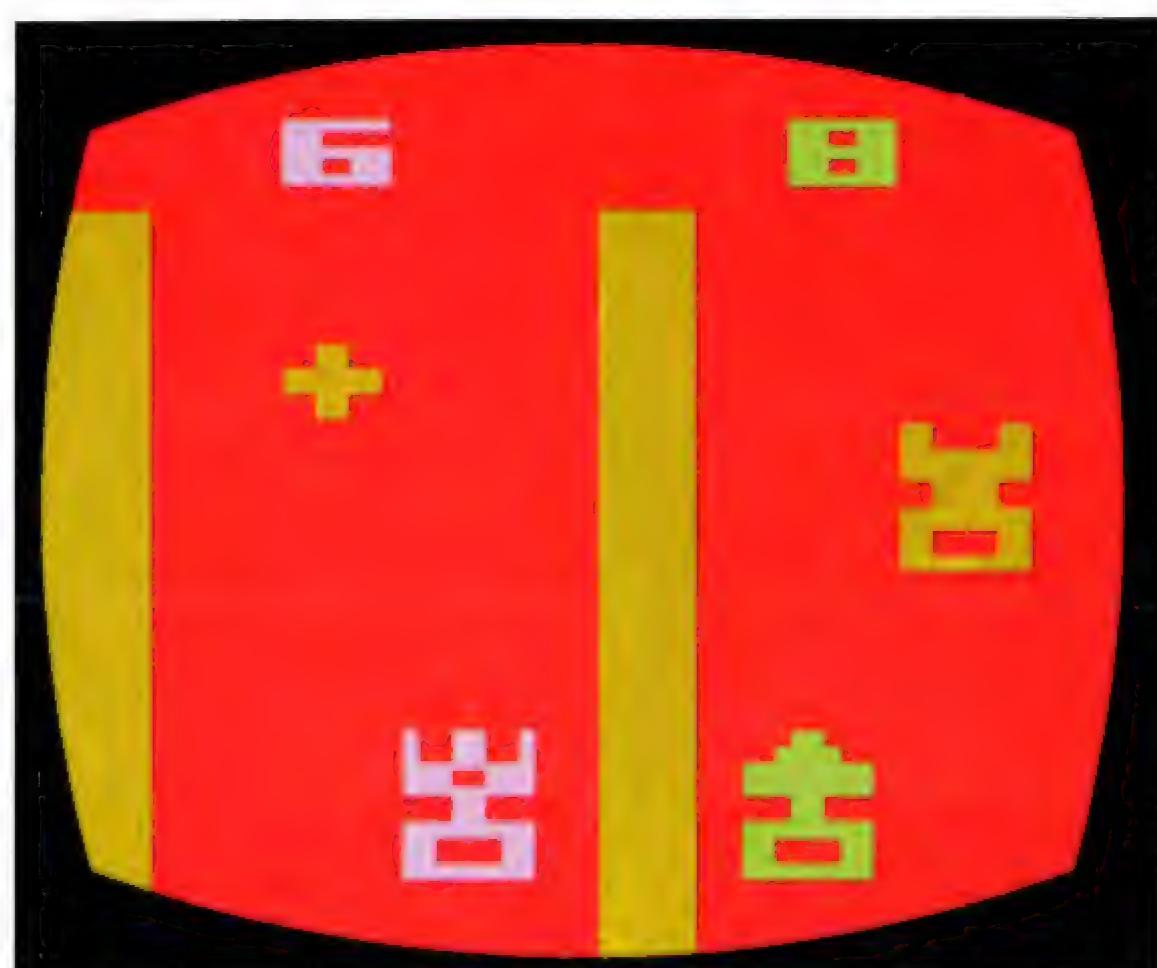


Fig. 6—Terrain du Scoop Ball, pour 2 joueurs.

16 secondes. Pendant les 16 dernières secondes du jeu, votre score clignote sur le panneau d'affichage.

Vous entendrez les CRASH, les moteurs des filets, le bruit que fait la balle quand on l'attrape et qu'on la met dans le filet.

JEU 25

Deux joueurs se disputent les balles et les filets d'ordinateur qui apparaissent deux par deux sur la piste.

JEU 26

Trois joueurs se battent pour marquer des points. Deux joueurs constituent une équipe, les balles et les filets d'ordinateur apparaissant deux par deux.

JEU 27

Quatre joueurs en 2 équipes de deux, se battent pour marquer des points. Les balles et les filets d'ordinateur apparaissent deux par deux.

3 · DEUTSCHE GRUPPE

TELE-SPIELE

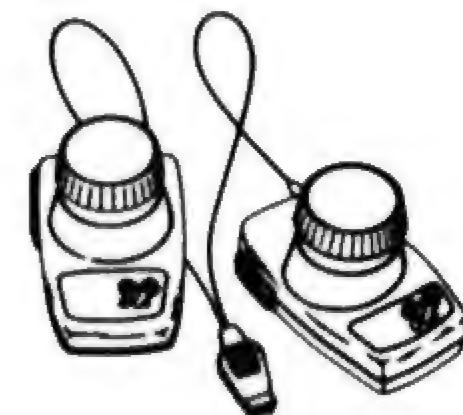
27

STREET RACER™

Mit diesem ATARI® Game Program™ benützen Sie die Standard-Drehsteuerungen (mit Schlägeraufdruck). Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Steuerungskabel fest in der Buchse an der Rückwand des ATARI® Video Computer Systems™ steckt. Für Spiele mit einem oder zwei Spielern stecken Sie die Knopfsteuerung in die **LINKE STEUERUNGS-Buchse**. Für Spiele mit drei und vier Spielern benötigen Sie einen zusätzlichen Steuerungssatz.

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen

eines ATARI® Game Programs™ den Konsolenstromschalter stets AUS. Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI® Video Computer Systems verlängert.



STEUERUNGSFUNKTION

Für alle Rennen des Spiels dient der Drehknopf auf der Knopfsteuerung zur Lenkung der Fahrzeuge im Spielfeld. Der rote Knopf an der Seite der Knopfsteuerung ist bei Street Racer Slalom™, Scoop Ball™ und

beim Number-Cruncher™-Spiel das Gaspedal. Benützen Sie den roten Knopf zum Beschleunigen beim Dodgem™ Spiel und zum Feuern von Flugkörpern im Jet Shooter™ Spiel.

SCHWIERIGKEIT

Bringen Sie den Schwierigkeitsschalter von der "B"- in die "A"-Stel-

lung; für jeden Zusammenstoß wird Ihnen ein Punkt abgezogen.

GEWINNPUNKTE

Bei Spielen mit einem Spieler spielen Sie gegen die Uhr, indem Sie versuchen, in 2 Minuten und 16 Sekunden Ihre Punkte zu sammeln. Bei Spielen mit zwei, drei und vier Spielern geht es darum, der Spieler

mit den meisten Gewinnpunkten innerhalb von 2 Minuten und 16 Sekunden zu sein. Während der letzten 16 Sekunden der Spielzeit blinkt Ihre Punktezahl.

STREET RACER™

Vermeiden Sie Zusammenstöße und sammeln Sie Gewinnpunkte! Ein, 2, 3 oder 4 Spieler steuern je einen Wagen im Rennbahnspielfeld. Bei Spielen mit einem oder zwei Spielern benutzt jeder Spieler seine eigene vertikale Bahn. In Spielen für drei und vier Spieler benutzen zwei Spieler gemeinsam eine Bahn.

Der Spieler kann an Computerwagen üben. Benützen Sie den Knopf an der Steuerung, um mit Ihrem Wagen entgegenkommenden Wagen auszuweichen! Drücken Sie den roten Knopf, um Ihre Geschwindigkeit zu erhöhen.

Sie bekommen für jeden Wagen, den Sie passieren, einen Gewinnpunkt. Die Farbe des Wagens und die der Punktzahl, die im oberen Spielfeld erscheint, ist gleich.

Jedes Spiel ist nach 2 Minuten und 16 Sekunden beendet, oder wenn ein Spieler, bzw. ein Team 99 Gewinnpunkte erzielt. Während der letzten 16 Sekunden der Spielzeit blinkt Ihre Punktezahl.

Sie hören das Surren der Motoren, KRACHEN und PIEPTÖNE, nachdem ein Punkt erzielt ist.

SPIEL 1

Ein Spieler lenkt einen Wagen auf einer sich vertikalen bewegenden Bahn und vermeidet Zusammenstöße. Sein Gegner ist der Computerwagen.

SPIEL 2

Jeweils zwei Spieler lenken einen Wagen auf getrennten, sich bewegenden Bahnen, vermeiden Zusammenstöße mit Computerwagen, die einzeln auf der Bahn erscheinen.

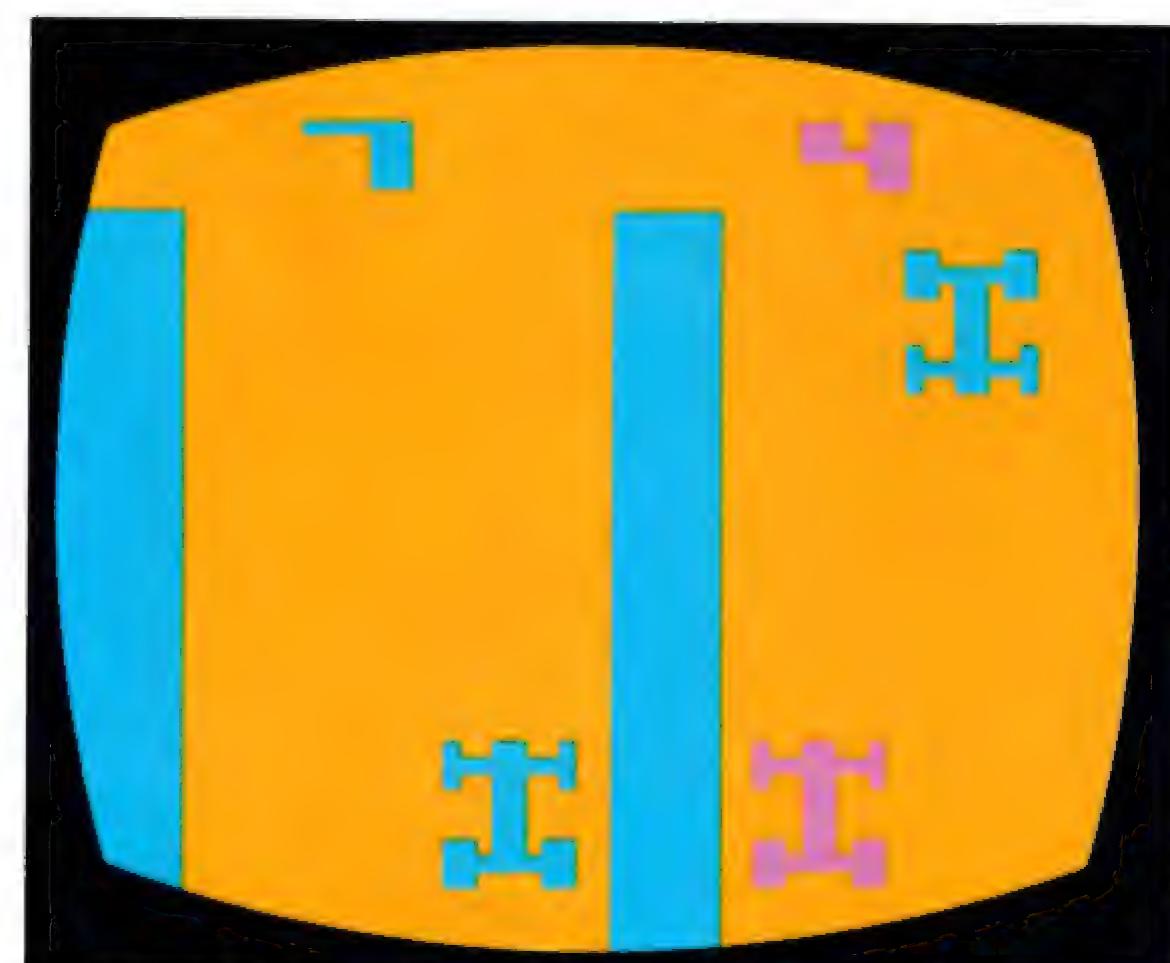


Bild 1 – Street Racer™ Spielfeld für 2 Spieler

SPIEL 3

Jeder der drei Spieler steuert einen Wagen und vermeidet Zusammenstöße mit Computerwagen, die einzeln auf der Bahn erscheinen. Zwei Spieler benutzen gemeinsam die rechte Bahn und messen sich mit dem Spieler der linken Bahn.

SPIEL 4

Vier Spieler stehen im Wettkampf, um Zusammenstöße mit Autos zu vermeiden, die einzeln erscheinen. Jedes Fahrerteam hat zwei Spieler und teilt sich eine Bahn.

SPIEL 5

Jeweils zwei Spieler lenken einen Wagen auf getrennten Bahnen und weichen Computerwagen aus, die in Zweiergruppen erscheinen.

SPIEL 6

Vier Spieler versuchen, Zusammenstöße zu vermeiden. Zwei Computerwagen starten gleichzeitig auf der Bahn. Jedes Fahrteam besteht aus zwei Spielern, die gemeinsam eine Bahn benutzen.

SLALOM

Schnallen Sie sich Skis an, und begeben Sie sich auf die tückischen Pisten. Jeweils ein, 2, 3 oder 4 Spieler haben einen Satz Ski. In Spielen mit einem und zwei Spielern hat jeder Skiläufer seine eigene Abfahrt. Bei Spielen für drei und vier Spieler benutzen zwei Spieler gemeinsam eine Abfahrt.

Benützen Sie den Knopf an der Steuerung, um Ihre Skis durch die Tore zu bringen. Drücken Sie den roten Steuerknopf, wenn Sie die Abfahrtsgeschwindigkeit erhöhen wollen.

Für jedes Tor, das Sie passieren, bekommen Sie einen Punkt. Stoßen Sie mit einem Tor zusammen, ergibt sich nur Zeitverlust, kein Minuspunkt.

HINWEIS: Schieben Sie den Schwierigkeitsschalter auf Stellung "A"; auf diese Weise erhalten Sie beim Zusammenstoß einen Minuspunkt, und die Tore werden enger.

Ihre Skis und die im oberen Spielfeld erscheinenden Punkte sind farbengleich. Ein Slalom-Spiel ist beendet, sobald ein Spieler 99 Punkte hat, oder nach 2 Minuten, 16 Sekunden. Während der letzten 16 Sekunden der Spielzeit blinkt Ihre Punktezahl.

Sie hören das ZISCHEN und die PIEPTÖNE, wenn Sie ein Tor durchfahren und einen Gewinnpunkt registrieren. Sie hören ferner KRACHEN von Zusammenstößen.

SPIEL 7

Ein Spieler fährt die rechte Piste herunter und passiert Tore, die stets einzeln an der Skipiste erscheinen. Der linke Skiläufer ist Ihr Computer-Gegner.

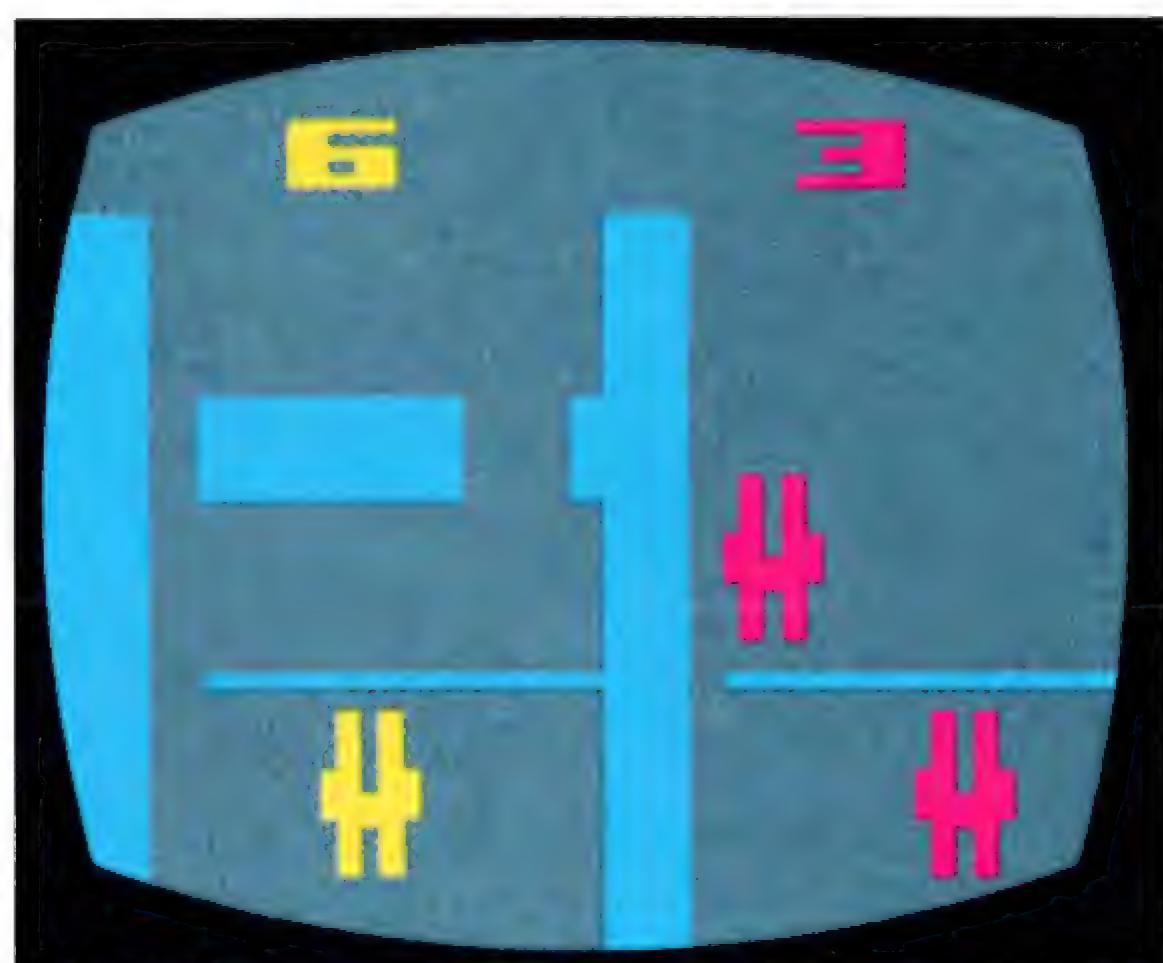


Bild 2 – Slalom-Spielfeld für 3 Spieler

SPIEL 8

Jeweils zwei Spieler haben getrennte, jedoch gleiche Abfahrten. Tore erscheinen einzeln.

SPIEL 9

Jeweils ein Skitor erscheint für drei Spieler, die um Punkte kämpfen. Zwei Spieler benutzen gemeinsam die rechte Skiabfahrt gegen einen Spieler der linken Abfahrt.

SPIEL 10

Vier Spieler fahren um Punkte durch die Tore. Die Tore erscheinen einzeln auf der Abfahrt. Jedes Skiteam besteht aus zwei Spielern, die sich eine Abfahrt teilen.

SPIEL 11

Zwei Spieler spielen um Punkte, indem sie Tore passieren, welche in Zweiergruppen auf der Abfahrt erscheinen.

SPIEL 12

Vier Spieler spielen um Punkte, indem sie Tore passieren, die in Zweiergruppen auf der Skiabfahrt erscheinen. Jedes Skiteam besteht aus zwei Spielern, die sich eine Abfahrt teilen.

DODGEM™

Um Gewinnpunkte zu erhalten, weichen Sie entgegenkommenden Hindernissen blitzschnell aus. Ein oder zwei Spieler steuern jeweils einen Wagen. In diesen Spielen für einen oder zwei Spieler hat jeder Spieler seine eigene, senkrechte, schnurgerade Bahn.

Benützen Sie den Steuerknopf, um Ihren Wagen zu lenken. Drücken Sie den roten Knopf, um Gas zu geben; lassen Sie den Knopf los, und der Wagen fällt langsam von oben auf die Bahn zurück.

Ihr Ziel besteht darin, den Wagen von unten von der Bahn nach oben zu bewegen und entgegenkommenden Hindernissen dabei auszuweichen. Jedesmal, wenn Sie die schnurgerade Bahn zu Ende gefahren sind, erhalten Sie einen Punkt. Das Auto kehrt automatisch zur Startlinie am Boden zurück, wenn die Fahrt durch die Bahn beendet ist.

Die Punktzahlen im oberen Spielfeld und das Auto sind farbengleich. Ein DODGE 'EM™-Spiel ist abgeschlossen, wenn ein Spieler 99 Gewinnpunkte hat, bzw. nach 2 Minuten, 16 Sekunden. Während der letzten 16 Sekunden der Spielzeit blinkt Ihre Punktezahl. Sie hören die Motore surren, Autos KRACHEN und Gewinnpunkt "PIEPEN".

SPIEL 13

Ein Spieler spielt gegen die Uhr und versucht, die Bahn so oft wie möglich

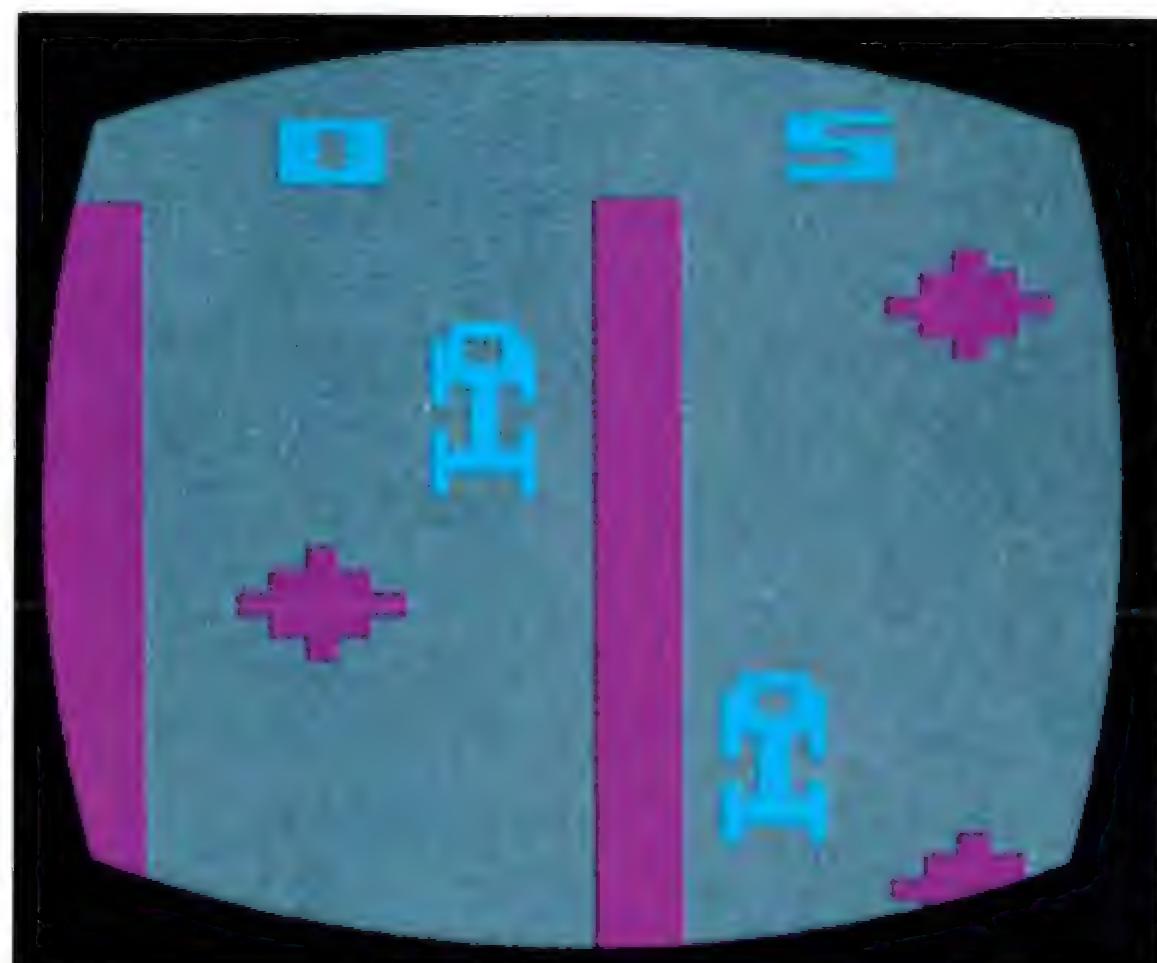


Bild 3 – Dodge 'em™-Spielfeld für 1 oder 2 Spieler

innerhalb von 2 Minuten und 16 Sekunden zu durchfahren.

SPIEL 14

Zwei gegnerische Spieler spielen um Gewinnpunkte auf getrennten, senkrechten Bahnen, während entgegenkommende Hindernisse einzeln auf der Bahn erscheinen.

SPIEL 15

Ein Spieler spielt gegen die Uhr und versucht, die Bahn so oft wie möglich zu durchfahren. Entgegenkommende Hindernisse erscheinen doppelt auf der Bahn.

SPIEL 16

Zwei Spieler spielen gegeneinander um Gewinnpunkte auf getrennten, senkrechten Bahnen, während entgegenkommende Hindernisse doppelt auf der Bahn erscheinen.

JET SHOOTER™

In diesem Spiel sind Sie Jagdflieger. Jeweils ein oder zwei Spieler steuern je einen mit Flugkörpern ausgerüsteten Düsenjäger. Jeder Spieler hat einen getrennten Luftraum.

Benützen Sie den Steuerknopf, um Ihren Düsenjäger im Luftraum zu lenken. Drücken Sie den roten Knopf, um Flugkörper abzufeuern und feindliche Flugzeuge, die sich Ihnen aus der entgegengesetzten Richtung nähern, zu vernichten.

Für jedes von Ihnen vernichtete feindliche Flugzeug bekommen Sie einen Punkt. Wenn Sie den Schwierigkeitsschalter in die "B"-Stellung bringen, ergibt sich im Falle eines Zusammenstoßes mit dem Feind nur Zeitverlust, keine Minuspunkte. Befindet sich der Schwierigkeitsschalter in der Stellung "A", erhalten Sie für jeden Zusammenstoß einen Minuspunkt.

Ein Spiel ist beendet, wenn ein Pilot 99 Punkte hat, oder nach 2 Minuten, 16 Sekunden. Während der letzten 16 Sekunden der Spielzeit blinkt Ihre Punktezahl. Hörbar sind Flugkörperabschuß, Zusammenstöße und das Surren der Triebwerke.

SPIEL 17

Ein Spieler lenkt den rechten Düsenjäger im Luftraum und versucht, feindliche Jäger, die einzeln

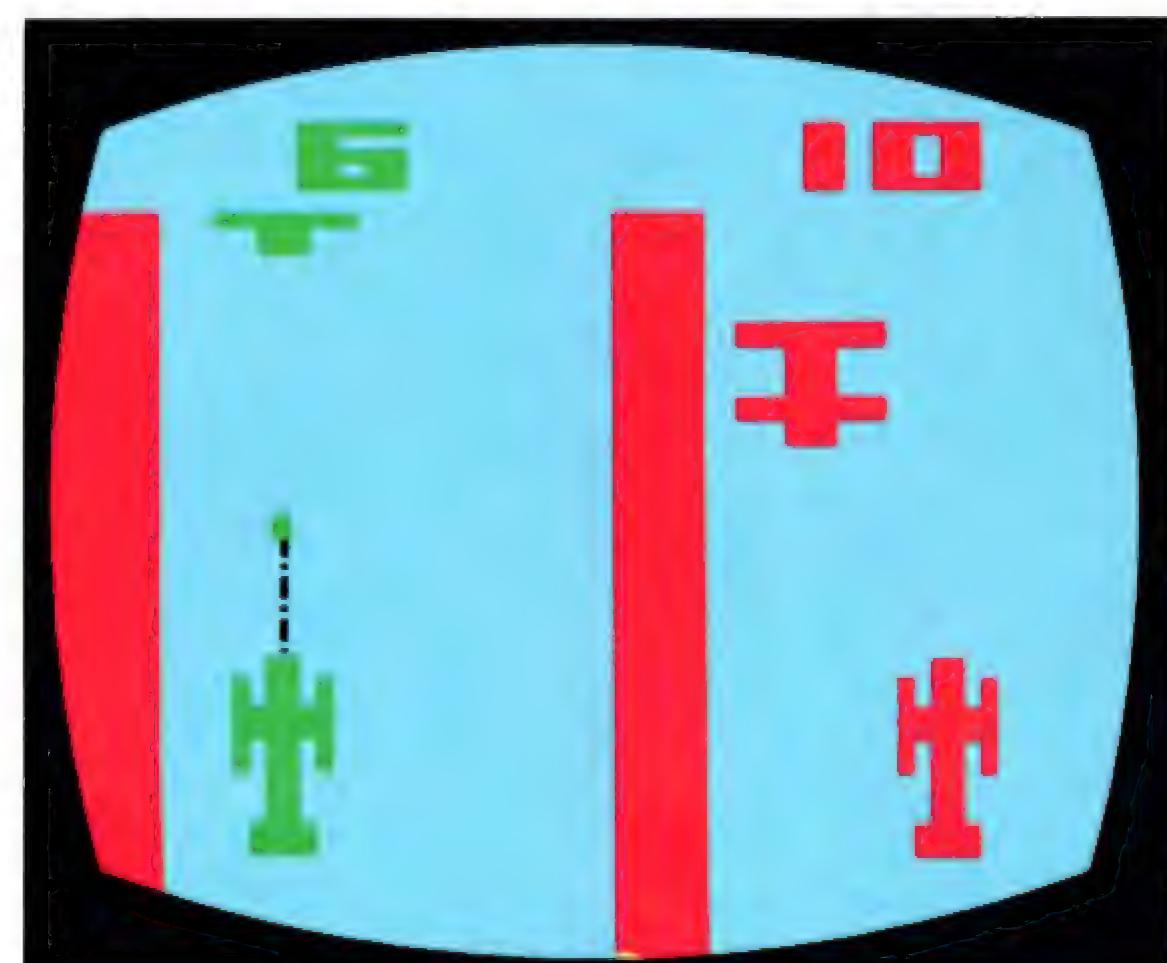


Bild 4 – Jet Shooter™-Spielfeld für 1 oder 2 Spieler

am Himmel erscheinen, abzuschießen. Der linke Düsenjäger ist der Computer-Gegner.

SPIEL 18

Jeweils zwei Spieler lenken je einen Düsenjäger im eigenen Luftraum. Entgegenkommende feindliche Jäger erscheinen einzeln.

SPIEL 19

Ein Spieler lenkt einen Düsenjäger im Luftraum, während feindliche Flugzeuge doppelt im Luftraum erscheinen.

SPIEL 20

Jeweils zwei Spieler lenken jeweils einen Düsenjäger, während feindliche Flugzeuge doppelt im Luftraum erscheinen.

NUMBER CRUNCHER™

Haben Sie Lust auf Zahlen? Ein, zwei, drei und vier Spieler steuern jeweils ein Motorrad, das Nummern auf der Bahn KNACKT.

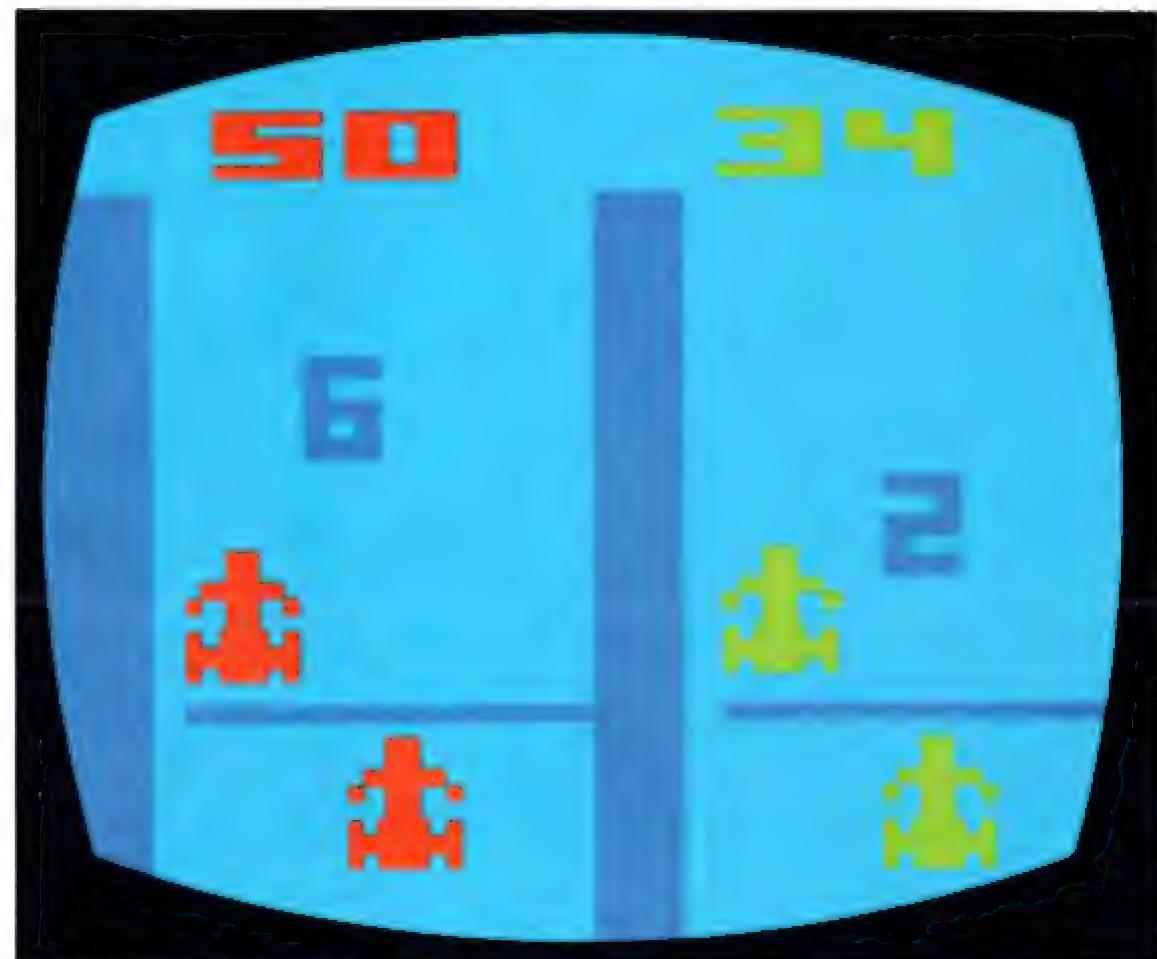
Bei Spielen für Einen oder Zwei fährt jeder Fahrer auf der eigenen, senkrechten Bahn. In Spielen mit drei und vier Spielern bilden zwei Spieler ein Motorradteam und benützen gemeinsam die rechte Bahn. In Spielen für Vier benützen zwei Spieler eine Bahn.

Benützen Sie den Steuerungsknopf, um Ihren Easy Rider die Bahn herunter zu lenken. Drücken Sie den roten Knopf, um Gas zu geben.

Ihr Ziel besteht darin, über die Nummern auf der Bahn (2, 4, 6) zu fahren. Die geknackte Zahl entspricht Ihren Gewinnpunkten. So erhalten Sie beispielsweise sechs Punkte, wenn Sie die Nummer 6 KNACKEN. Dabei müssen Sie jedoch mit dem Vorderteil Ihres Easy Riders direkt über die Nummern fahren. Aus schlampigem Zielen können sich Nummern-Zusammenstöße anstelle von Nummern-Gewinnpunkten ergeben.

Das Motorrad und die Punktezahl am Bildschirm sind farbengleich. Number Cruncher™ Spiele sind aus, wenn ein Spieler 99 Punkte hat, oder nach 2 Minuten, 16 Sekunden. Während der letzten 16 Spielsekunden blinken die Gewinnpunkte oben am Bildschirm.

Hörbar ist das Heulen der Motoren und das KNACKEN und KRACHEN der Nummern.



*Bild 5 – Number Cruncher™-
Spielfeld für 4 Spieler*

SPIEL 21

Ein Spieler lenkt sein Motorrad auf CRUNCH-Nummern, die in Zweiergruppen auf der Bahn erscheinen.

SPIEL 22

Zwei Spieler jagen die Bahn herunter auf der Suche nach Nummern, die in Zweiergruppen erscheinen.

SPIEL 23

Drei Spieler liefern sich ein spannendes Rennen auf der Bahn, auf der die Nummern in Zweiergruppen erscheinen. Zwei Spieler bilden ein Motorradteam gegen einen Spieler.

SPIEL 24

Vier Spieler bilden eine Number Cruncher™ Motorradbande, die nach Nummern späht, die auf der Bahn geknackt werden können. Je zwei Spieler sind in jedem Motorradteam und benützen gemeinsam eine Bahn. Die Nummern erscheinen in Zweiergruppen.

SCOOP BALL™

Das Ziel? Bälle zu fangen und sie in einem Computer-Scooper zu sammeln. Die Bälle werden mit einem Riesenscooper gefangen. Zwei, drei oder vier Spieler steuern jeweils einen Scooper. In Spielen für Zwei spielt jeder Spieler auf seiner eigenen Bahn. Bei Spielen für Drei benützen zwei Spieler gemeinsam die rechte Bahn. Bei Spielen für Vier sind jeweils zwei Spieler auf jeder Bahn.

Benützen Sie den Steuerungsknopf, um den Scooper nach oben zu lenken. Drücken Sie den roten Knopf, um Gas zu geben.

Sie erhalten jedesmal einen Punkt, wenn Sie einen Ball fangen. (Fahren) Sie solange fort, Bälle zu fangen, bis ein Computer-Scooper am Bildschirm erscheint. Lenken Sie Ihren Scooper in den Computer-Scooper; so erhalten Sie drei Punkte und legen den Ball oder die Bälle, die Sie gesammelt haben, ab. Wenn Sie vor dem Ablegen ZUSAMMENSTOSSEN, verlieren Sie Ihre Chance, die Bälle abzulegen und Gewinnpunkte zu erhalten.

HINWEIS: Der Scooper ändert seine Form, nachdem der erste Ball gefangen ist. Nachdem die Bälle abgelegt sind, nimmt der Scooper seine ursprüngliche Form wieder an.

Ihr Scooper und die Punktzahlen sind farbengleich. Die Spiele sind aus, wenn ein Spieler 99 Gewinnpunkte hat, oder nach 2 Mi-

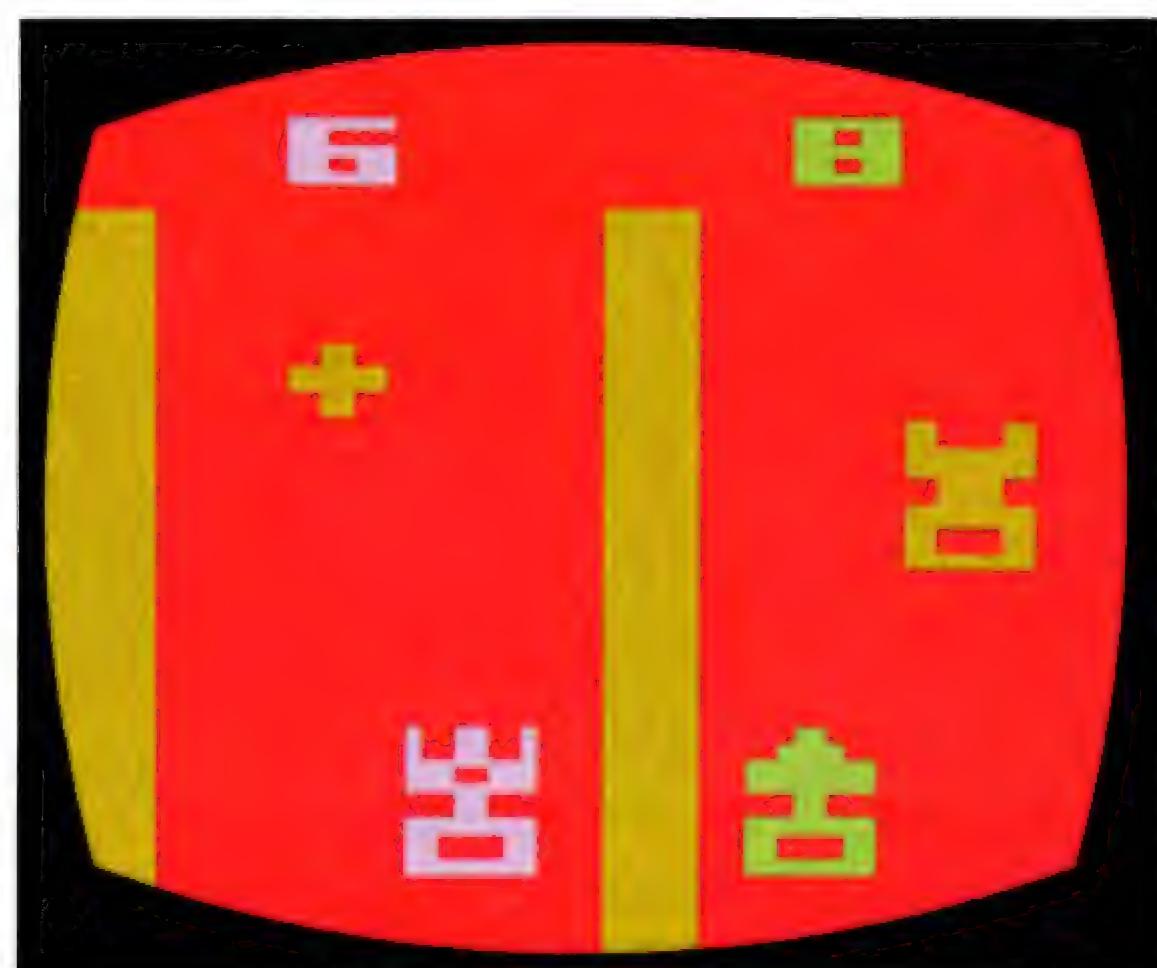


Bild 6 – Scoop Ball™-Spielfeld für 2 Spieler

nuten, 16 Sekunden. Während der letzten 16 Spielsekunden blinken Ihre Punkte oben am Bildschirm.

Hörbar sind KRACHEN, die Scoopermotoren, das Auffangen, und Ballablegen.

SPIEL 25

Zwei gegnerische Spieler spielen um Bälle und Computer-Scoopers, die doppelt auf dem Bildschirm erscheinen.

SPIEL 26

Drei Spieler spielen um Punkte. Zwei Spieler sind in einem Scooper-Team und benützen gemeinsam die rechte Bahn.

SPIEL 27

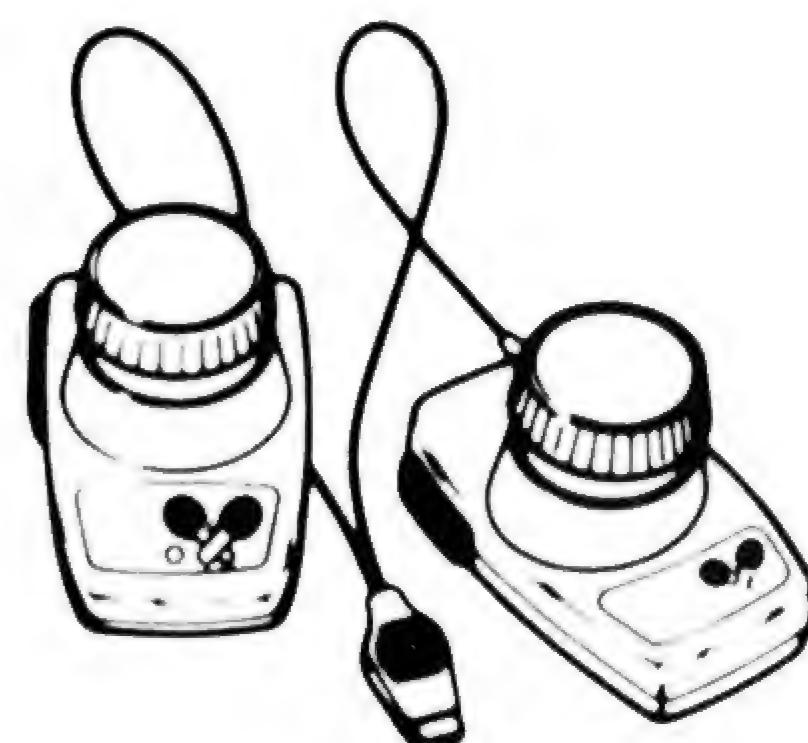
Vier Spieler spielen um Punkte. Je zwei Spieler sind in jedem Scooper-Team; Bälle und Computer-Scooper erscheinen je doppelt.

27

STREET RACER™

Con questa cassetta usare il telecomando a manopole. Assicurarsi che lo spinotto del telecomando sia ben inserito nella presa sul retro del Computer System. Consultare il manuale d'istruzione del Computer System per i dettagli. Per tre o per quattro giocatori, si avrà bisogno di un'altra serie di telecomandi. Nei giochi con uno o due giocatori, si inserisca lo spinotto del

telecomando nel lato sinistro del Computer.



USO DEI TELECOMANDI

In tutte le gare di corsa, si usa la manopola del telecomando per far sterzare il veicolo sul campo di gioco. Il pulsante rosso sul lato del telecomando è l'acceleratore nello Street Racer™, nello Slalom™, nello

Scoop Ball™ e nel Number Cruncher™. Usare il pulsante rosso per la spinta in avanti nel Dodgem™ e per sparare le pallottole nel Jet Shooter™.

DIFFICOLTA

Spostando il commutatore di difficoltà dalla posizione B alla posizione A, si perde un punto per ogni

collisione che si verifica nel gioco in corso.

PUNTEGGIO

Nei giochi per un solo giocatore, si corre contro l'orologio in quanto si cerca di fare punti entro due minuti e 16 secondi. Nei giochi per due, tre o quattro giocatori, si gioca contro gli avversari in modo

da totalizzare il maggior punteggio entro due minuti e 16 secondi. Negli ultimi sedici secondi, il punteggio lampeggia sullo schermo.

STREET RACER™

Si evitino le collisioni e si faranno punti. Uno, due, tre o quattro giocatori comandano ciascuno una macchina sulle piste. Nei giochi per uno e due giocatori, ogni giocatore usa una pista verticale separata. Nei giochi per tre e per quattro giocatori, due giocatori si dividono una pista.

Ogni giocatore prova la sua abilità contro le macchine del Computer. Si usi la manopola del telecomando per far sterzare la macchina evitando così quelle che provengono dalla parte opposta. Premere il pulsante rosso del telecomando per aumentare la velocità.

Si totalizza un punto per ogni macchina che viene superata. La propria macchina ha lo stesso colore del proprio punteggio che appare sopra al compo di gioco.

Il gioco finisce dopo due minuti e sedici secondi oppure quando un giocatore o una squadra totalizzano 99 punti. Il punteggio lampeggerà sullo schermo negli ultimi 16 secondi della partita. Si sentono il ronzio dei motori, CRASHES e BEEPS quando si fa un punto.

Gioco 1

Il giocatore guida la macchina su di una pista verticale in movimento evitando le collisioni e correndo contro la macchina del Computer.

Gioco 2

Due giocatori guidano ciascuno una macchina su piste in movimento separate evitando la collisione con le macchine del Computer che compaiono una per volta sulla pista.

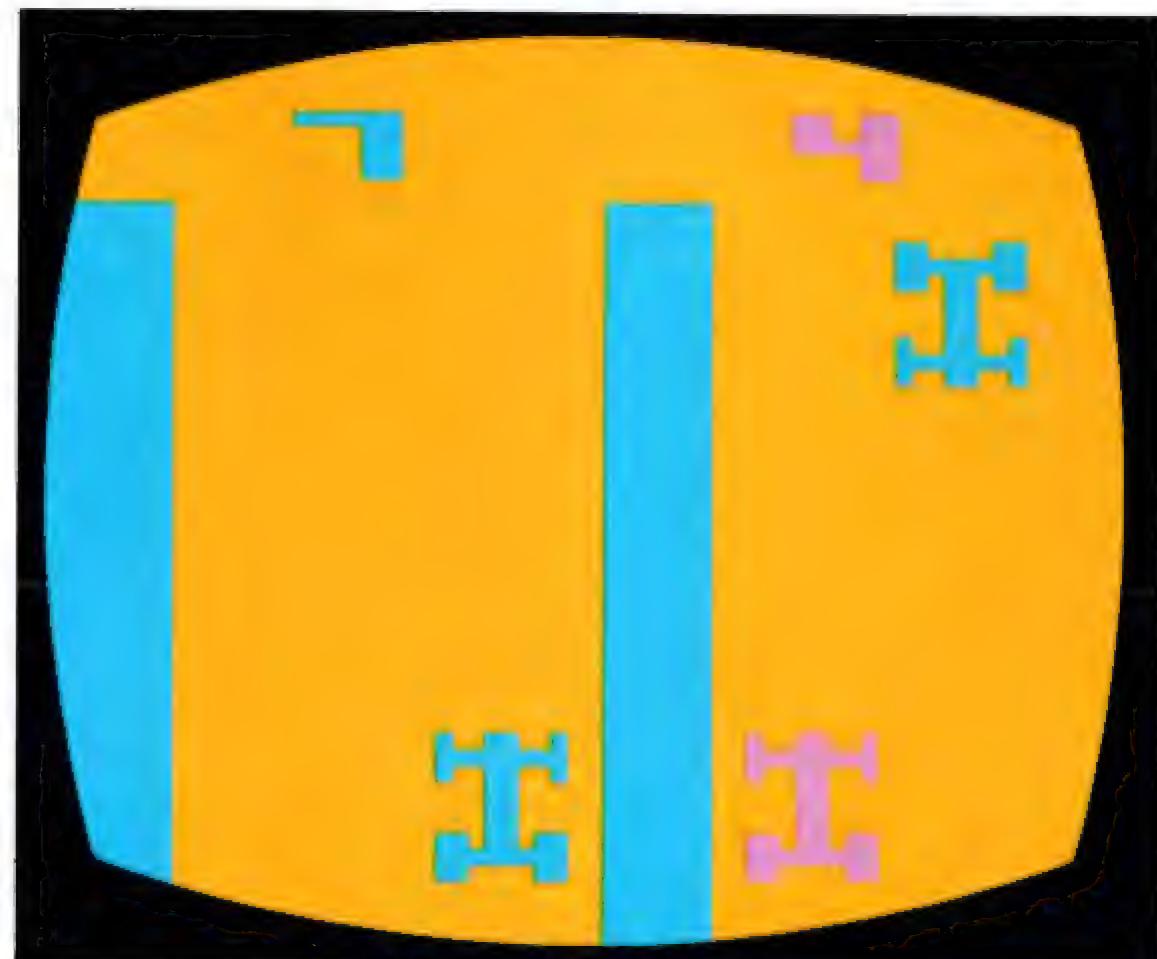


Fig. 1 - Campo gioco dello Street Racer, per 2 giocatori

Gioco 3

Tre giocatori controllano ciascuno una macchina ed evitano le collisioni con le macchine del Computer che compaiono una per volta sulla pista. Due giocatori si dividono la pista di destra e corrono contro un giocatore sulla pista di sinistra.

Gioco 4

Quattro giocatori competono per evitare le collisioni con le macchine che compaiono una per volta. Ogni squadra è composta da due giocatori che si dividono una pista.

Gioco 5

Due giocatori guidano ciascuno una macchina lungo piste separate cercando di evitare le macchine del Computer che compaiono 2 per volta.

Gioco 6

Quattro giocatori competono per evitare le collisioni. Due macchine del Computer compaiono contemporaneamente sulla pista. Ogni squadra è formata da due giocatori che si dividono una pista.

SLALOM

Mettetevi gli sci e preparatevi a discese insidiose. Uno, due, tre, o quattro giocatori controllano ciascuno un paio di sci. Nei giochi per uno e due giocatori, ogni giocatore scia sulla propria pista privata. Nei giochi per tre e per quattro giocatori, due giocatori si dividono una pista.

Si usa il pulsante del telecomando per guidare gli sci attraverso le porte. Premere il pulsante rosso del telecomando quando si desidera aumentare la velocità lungo la pista. Si totalizza un punto per ogni porta passata. Quando si va a sbattere contro la porta si perde soltanto tempo, non punti.

Nota: Portando il commutatore di difficoltà in posizione "A" si perde un punto per collisione. Inoltre le porte diventano più strette.

Gli sci hanno lo stesso colore del punteggio che appare in cima al campo gioco. La partita di slalom è finita quando un giocatore totalizza 99 punti oppure dopo 2 minuti e 16 secondi. Il punteggio lampeggiava durante gli ultimi 16 secondi.

Si sentirà SWISH e BEEPS quando si passa attraverso una porta totalizzano un punto. Si sente anche il CRASH quando si va contro una porta.

Gioco 7

Un giocatore scende lungo la discesa di destra e passa attraverso le porte che compaiono una per volta sulla pista. Lo sciatore di sinistra è l'avversario del Calcolatore.

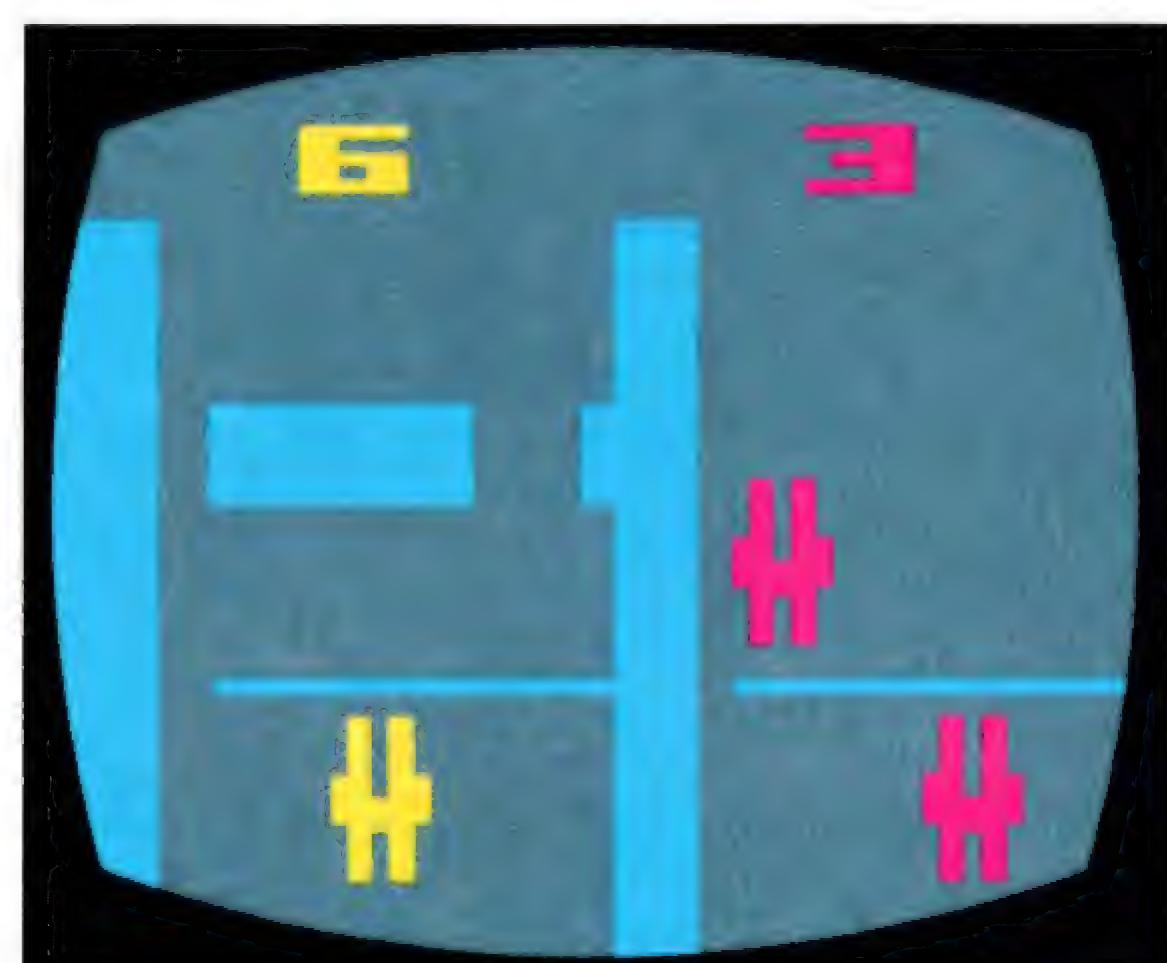


Fig. 2 - Campo gioco dello Slalom, per 3 giocatori

Gioco 8

Due giocatori hanno piste separate ma identiche. Le porte compaiono una per volta.

Gioco 9

Le porte compaiono una per volta per tre giocatori che si danno battaglia per totalizzare punti. Due giocatori dividono la pista di destra e corrono contro un giocatore sulla pista di sinistra.

Gioco 10

Quattro giocatori scendono lungo la pista e attraversano le porte per totalizzare punti. Le porte compaiono sulla pista una per volta. Ogni squadra è formata da due giocatori che si dividono una pista.

Gioco 11

Due giocatori si danno battaglia per totalizzare punti passando attraverso le porte che compaiono due per volta sulla pista.

Gioco 12

Quattro giocatori si danno battaglia per totalizzare punti passando attraverso le porte che compaiono due per volta sulla pista. Ogni squadra è formata da due giocatori che si dividono una pista.

DODGEM™

Sviluppate i vostri riflessi nella guida e farete punti evitando gli ostacoli in arrivo. Uno o due giocatori controllano ciascuno una macchina. In questi giochi per un solo giocatore o per due giocatori, ogni giocatore ha una pista diritta, verticale, privata.

Si usa la manopola del telecomando per guidare la macchina. Premere il pulsante rosso del telecomando quando si desidera accelerare la macchina. Lasciando andare il pulsante, la macchina gradualmente cade all'indietro sul fondo della pista.

Lo scopo è di spostare la macchina dal fondo della pista verso la sommità mentre si evitano gli ostacoli in arrivo. Si fa un punto ogni volta che si completa il rittilineo. La macchinina ritorna automaticamente alla linea di partenza sul fondo una volta completata la pista.

Il punteggio alla sommità del campo-gioco ha lo stesso colore della macchina cui corrisponde. La partita di Dodgem finisce quando un giocatore totalizza 99 punti o dopo due minuti e 16 secondi. Il punteggio lampeggia durante gli ultimi 16 secondi. Si sentirà il ronzio dei motori, il CRASH delle macchine e il BEEP dei punti.

Gioco 13

Un giocatore corre contro l'orologio e cerca di portare a ter-

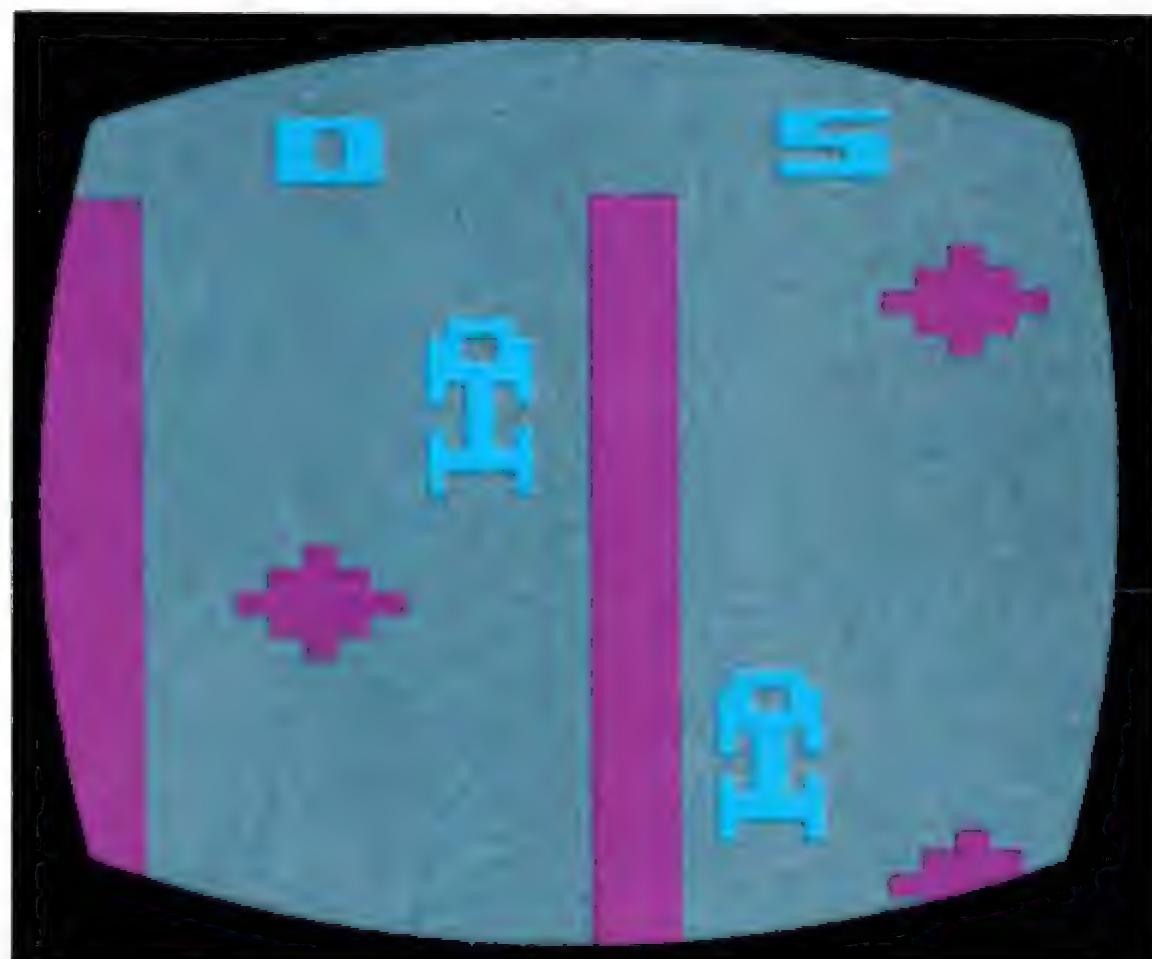


Fig. 3 - Campo gioco del Dodgem, per 1-2 giocatori

mine la pista il maggior numero di volte possibile entro due minuti e 16 secondi.

Gioco 14

Due giocatori avversari cercano di totalizzare il maggior numero di punti su piste verticali separate mentre gli ostacoli in arrivo compaiono uno per volta sulla pista.

Gioco 15

Un giocatore corre contro l'orologio e cerca di portare a termine la pista il maggior numero di volte possibile. Gli ostacoli in arrivo compaiono sulla pista a due per volta.

Gioco 16

Due giocatori avversari cercano di fare il maggior numero di punti possibile su piste verticali separate mentre gli ostacoli in arrivo compaiono sulla pista a due per volta.

JET SHOOTER™

In questo gioco siete dei piloti di caccia. Uno o due giocatori controllano ciascuno un caccia dotato di missili. In questi giochi, ogni giocatore ha uno spazio aereo separato.

Usare la manopola del telecomando per guidare il Jet nel cielo. Premere il pulsante rosso del telecomando quando si vuole sparare il missile e distruggere l'aereo nemico che si avvicina dalla direzione opposta.

Si totalizza un punto per ogni aereo nemico distrutto. Mettendo il commutatore di difficoltà nella posizione B quando il Jet nemico entra in collisione con il proprio aereo si perde soltanto tempo e non punti. Con il commutatore di difficoltà in posizione A, si perde un punto per ogni collisione.

Il gioco termina quando un pilota totalizza 99 punti oppure dopo 2 minuti e 16 secondi. I punti lampeggiano durante gli ultimi 16 secondi della partita. Se sento lo sparo dei missili, gli urti e il ronzio dei motori.

Gioco 17

Un giocatore guida il Jet di destra e tenta di abbattere i Jet nemici

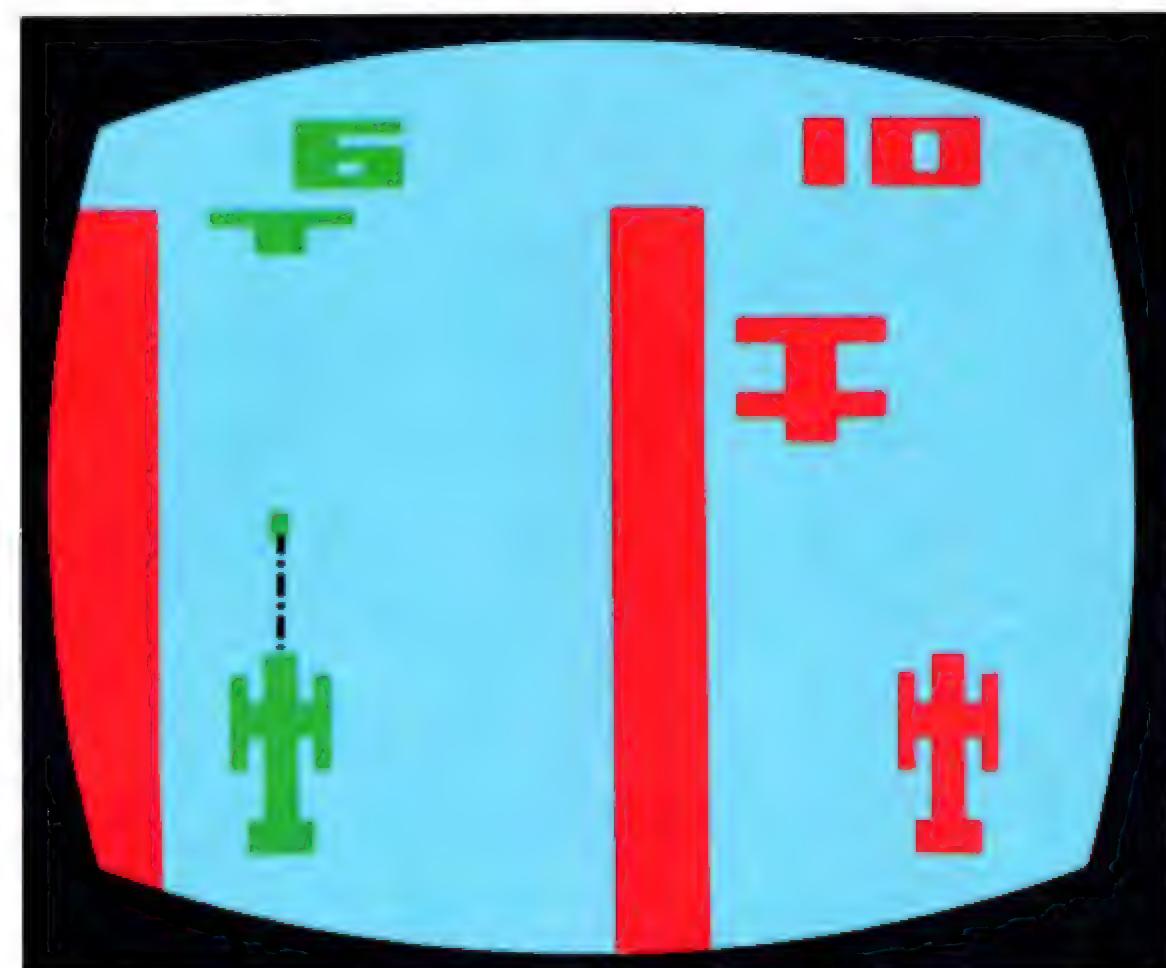


Fig. 4 - Campo-gioco del Jet Shooter, per 1-2 giocatori

che compaiono uno per volta. Il Jet di sinistra è il vostro avversario del Computer.

Gioco 18

Due giocatori guidano un Jet ciascuno in una parte dello spazio aereo. I Jet nemici in arrivo compaiono uno per volta.

Gioco 19

Un giocatore guida il Jet nel cielo e i Jet nemici compaiono due per volta.

Gioco 20

Due giocatori guidano ciascuno un Jet e i Jet nemici compaiono nel cielo due alla volta.

NUMBER CRUNCHER™

Avente fame di numeri? Uno, due, tre e quattro giocatori comandano ciascuno una moto che "schiaccia" i numeri sulla pista.

Nei giochi per un solo giocatore e per due giocatori, ognuno di essi dispone di una pista verticale. Nei giochi per tre o per quattro giocatori, due giocatori formano un squadra e si dividono la pista di destra. Nei giochi per quattro giocatori, ognuna delle piste è destinata a due giocatori.

Usare la manopola del telecomando per guidare il "Cruncher" lungo la pista. Premere il pulsante rosso del telecomando quando si desidera aumentare la velocità.

Lo scopo è di passare sui numeri che compaiono sulla pista (2, 4, 6). Si totalizza il valore di ogni numero che viene schiacciato. Per esempio, si totalizzano sei punti quando si "schiaccia" il numero 6. Ci si accerti di passare direttamente sui numeri con la parte anteriore del proprio mezzo. Se la mira non è precisa, si rischia di entrare in collisione con il numero invece di totalizzare i punti indicati dal numero.

La moto ha lo stesso colore del punteggio che compare sulla sommità della pista. I giochi de NUMBER CRUNCHER terminano quando un giocatore totalizza 99 punti oppure dopo 2 minuti e 16 secondi. Negli ultimi 16 secondi, il punteggio lampeggia sullo schermo.

Si sente il gemito dei motori e il CRUNCH e il CRASH dei numeri.

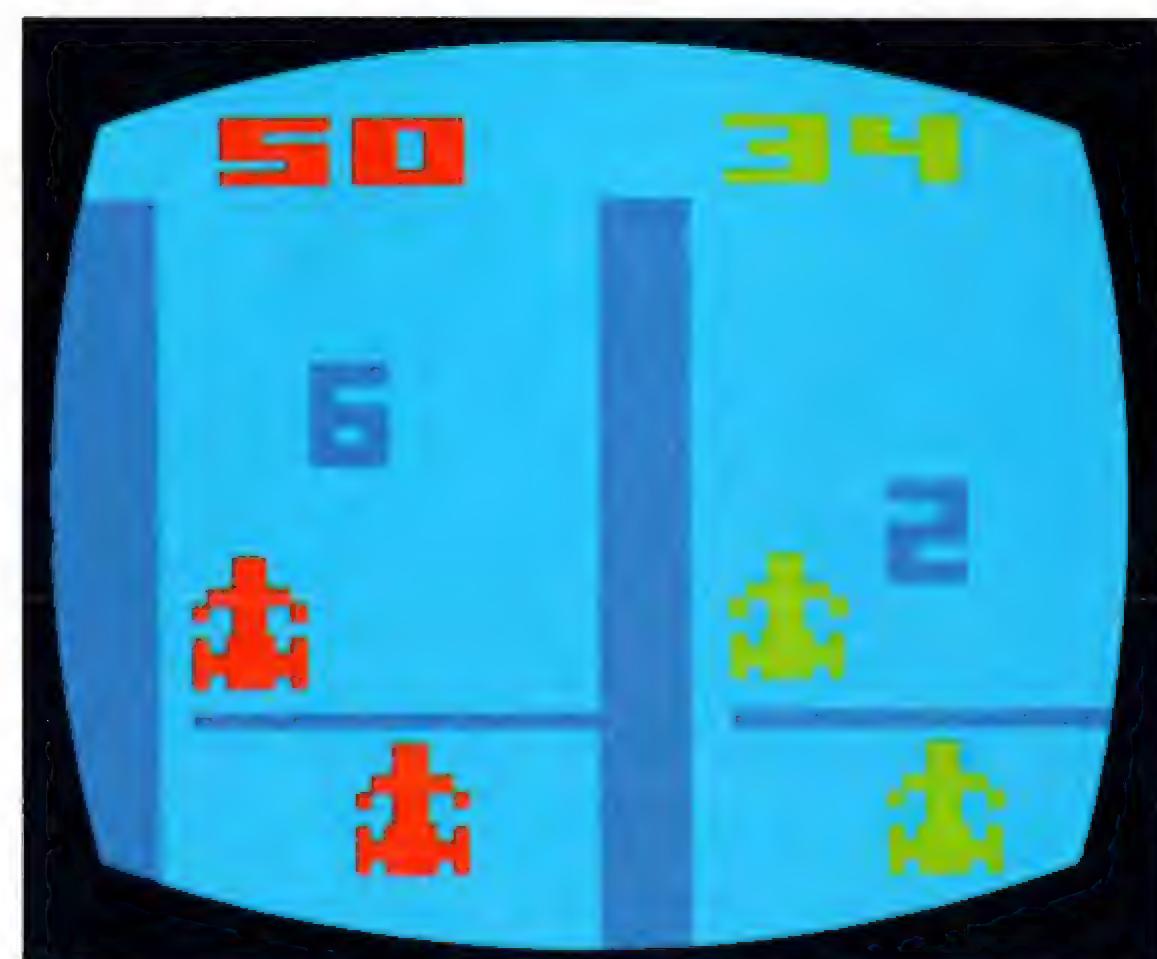


Fig. 5 - Campo gioco del Number Cruncher per 4 giocatori

Gioco 21

Un giocatore guida la propria moto in modo da "schiacciare" i numeri che compaiono sulla pista a due alla volta.

Gioco 22

Due giocatori rombano lungo la pista cercando i numeri che compaiono due alla volta.

Gioco 23

Tre giocatori partecipano ad una corsa emozionante sulla pista dove i numeri compaiono due alla volta. Una squadra è formata da due giocatori che si contrappongono ad un giocatore.

Gioco 24

Quattro giocatori in cerca di numeri da schiacciare sulla pista. Due squadre formate da due motociclisti si dividono ognuna una pista. I numeri compaiono due alla volta.

SCOOP BALL™

Lo scopo? Afferrare le palline e depositarle nello scooper del Computer. Per afferrare le palline si dispone di uno scooper mobile gigante. Due, tre o quattro giocatori controllano ciascuno uno scooper. Nei giochi per due giocatori, ogni giocatore si muove lungo una pista. Due giocatori dividono la pista di destra nei giochi per tre giocatori; per i giochi a quattro giocatori, ogni pista è occupata da due giocatori.

Usare la manopola del telecomando per guidare lo scooper sulla pista. Premere il pulsante rosso del telecomando per accelerare lo scooper.

Si totalizza un punto ogni volta si afferra una pallina (+). Si continua ad afferrare le palline fino a che lo scooper del Computer compare sullo schermo. Quando si guida il proprio scooper nello scooper del Computer, si totalizzano tre punti e si depositano la pallina o le palline che sono state raccolte. Se ci si "FRANTUMA" prima di depositare le palline, si perde la possibilità di depositarle e di totalizzare dei punti.

Nota: Il proprio scooper cambia forma dopo che è stata presa la prima pallina. Dopo aver depositato le palline, lo scooper ritorna alla sua forma originale.

Lo scooper ha lo stesso colore del punteggio che compare sulla sommità della pista. Le partite ter-

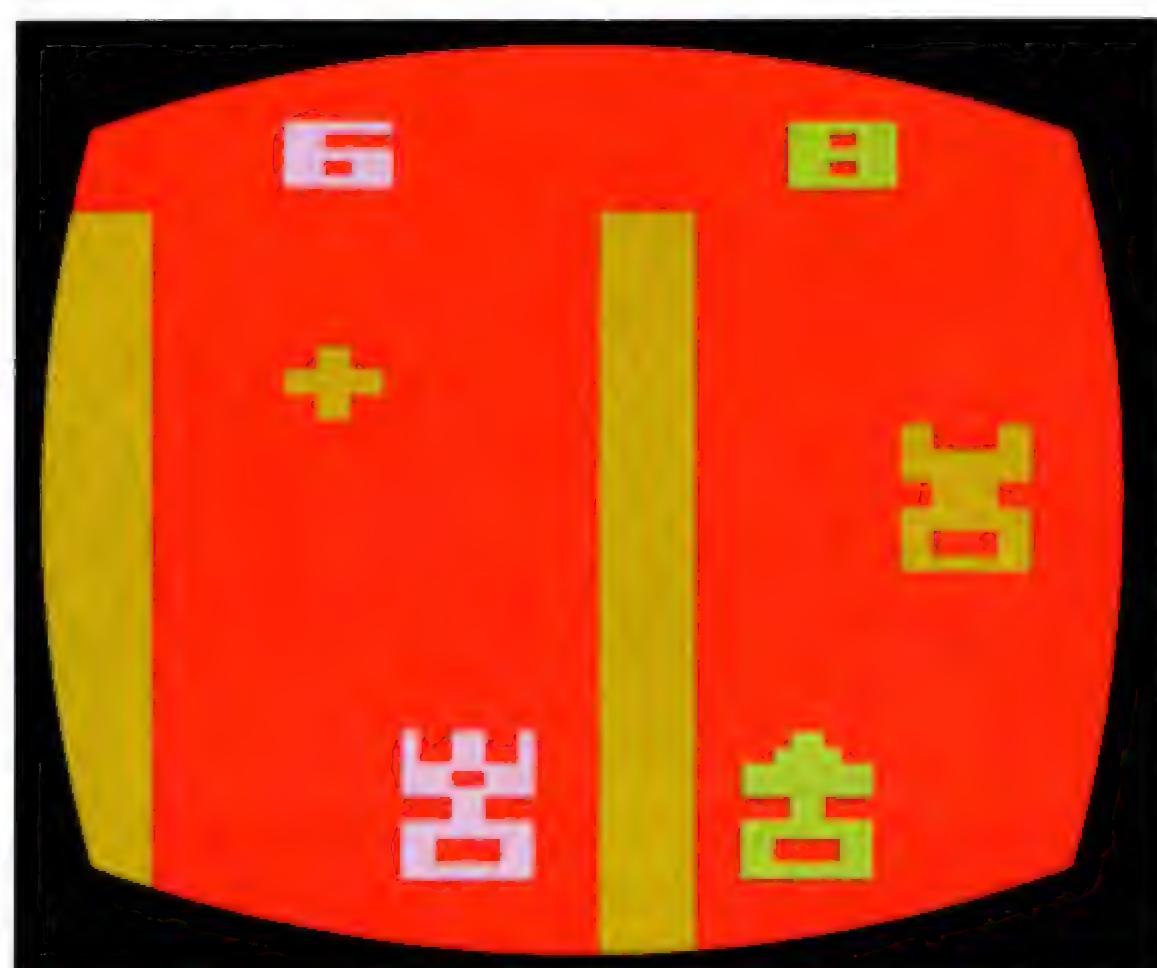


Fig. 6 - Campo gioco dello Scoop Ball, per 2 giocatori

minano quando un giocatore totalizza 99 punti oppure dopo due minuti e 16 secondi. Negli ultimi 16 secondi, il punteggio lampeggiava sullo schermo. Si sentono i rumori degli urti, dei motori dello scooper, e dei colpi.

Gioco 25

Due avversari si battono per le palline e gli scooper del Calcolatore che compaiono sulla pista a due per volta.

Gioco 26

Tre giocatori si battono per fare punti. Due giocatori fanno parte di una squadra e si dividono la pista di destra.

Gioco 27

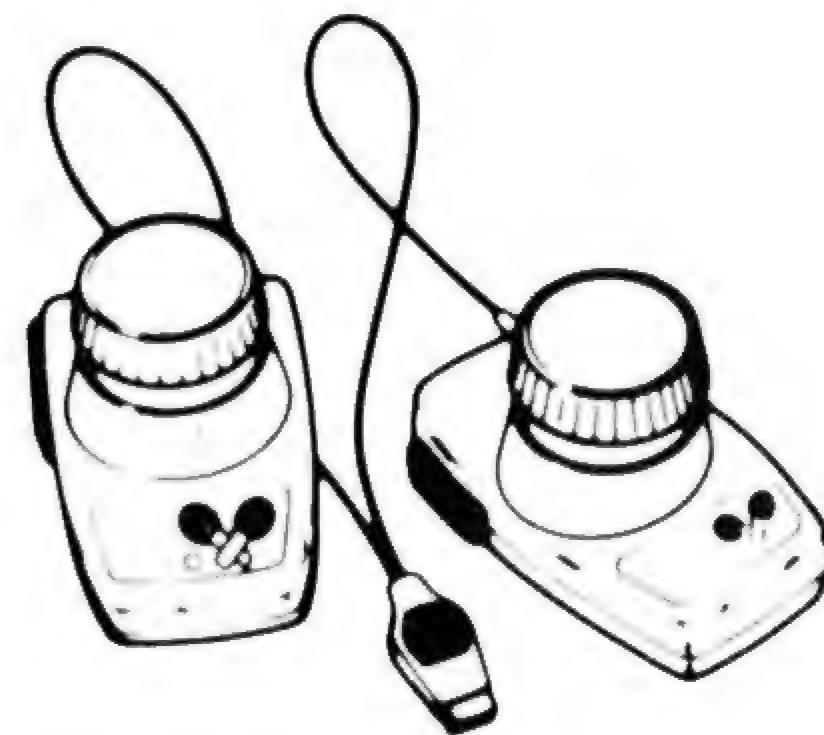
Quattro giocatori si battono per fare punti. In ogni squadra vi sono due giocatori e le palline nonché gli scooper del Computer compaiono a due alla volta.

27 JUEGOS VIDEO

STREET RACER™

Utilice sus Controles Giratorios de Raqueta Standard con esta cassette. Asegúrese de que los cables de control estén bien conectados con su Sistema Video Computadora. Vea su manual de instrucciones para ver detalles. Necesitará otro juego de Controles Giratorios de Raqueta Standard para que 3 ó 4 personas jueguen a Carreras de Calle con Obstáculos. En juegos de una o dos personas,

conecte su control a la parte izquierda de la consola.



ACCION DE LOS CONTROLES

En todos los juegos de carrera, utilice el mando en la parte superior del control para dirigir el vehículo por el campo de juego. El botón rojo en el lado del control es su acelerador en "Carrera del Calle con Obstáculos™", "Slalom™",

"Ensamblaje™" y "Destruye Números™". Utilice el botón rojo para dar impulso hacia adelante en "coche-choque™" y para disparar balas en "caja-reactores™".

DIFICULTAD

Lleve el Programador de Dificultad de la posición "B" a la "A", y perderá un punto por cada choque

que se dé en el partido que esté jugando.

PUNTUACION

En juegos de una persona compite contra-reloj al intentar marcar puntos en 2 minutos y 16 segundos. En juegos de 2, 3 ó 4 personas, compite contra sus adversarios para marcar el mayor

número de puntos dentro de ese tiempo. Su puntuación se encenderá y se apagará durante los últimos 16 segundos del Partido.

CARRERAS DE CALLES

!Evite los choques y marque puntos! 1, 2, 3 ó 4 jugadores controlan un coche en la pista del campo de juego. En juegos de una o dos personas, cada jugador emplea una pista vertical distinta. En los de 3 ó 4 personas, dos jugadores comparten una pista.

Cada jugador pone a prueba su habilidad contra coches controlados por la computadora. !Utilice el mando giratorio de control para guiar su coche alrededor de los coches que van flechados hacia Vd.! Pulse el botón rojo del control para coger velocidad. Marca un punto por cada coche al que adelante. Su coche es del mismo color que su puntuación, que aparece en la parte superior del campo.

Todo juego terminará después de 2 minutos y 16 segundos, o cuando un jugador o equipo hayan alcanzado los 99 puntos. Su puntuación se encenderá y de forma continua los últimos 16 segundos de la partida.

Se oirán los sonidos del juego, tales como el zumbido de los motores y los choques.

JUEGO 1

Un jugador guía un coche por una pista vertical móvil, evitando los choques y compitiendo contra el coche controlado por la computadora.

JUEGO 2

Dos jugadores guían un coche por distintas pistas móviles evitando chocar con los coches de la computadora que aparecen en la pista uno a uno.

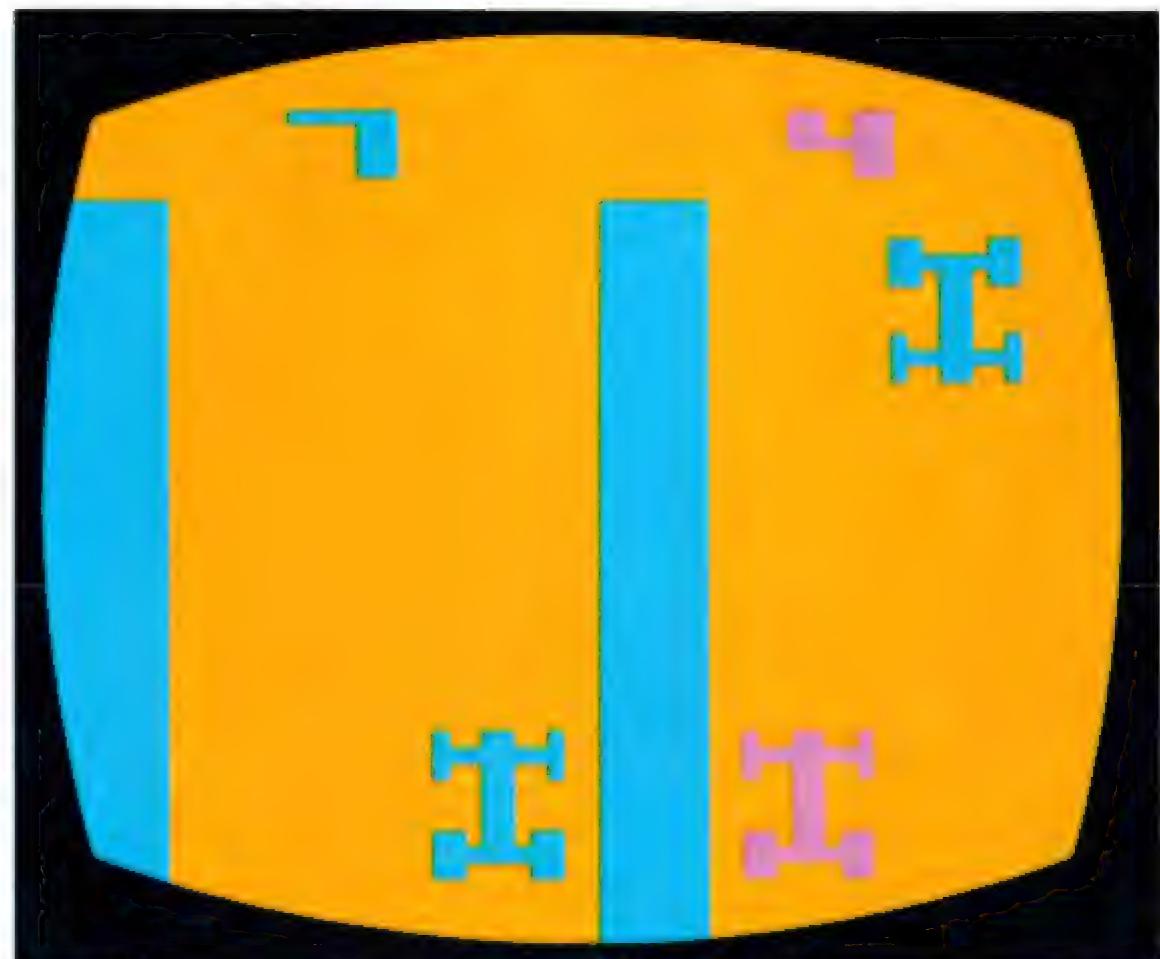


FIG. 1 - Campo de juego para carreras del calle con obstáculos, de dos personas

JUEGO 3

Cada uno de los tres jugadores controla un coche y evita chocar con coches de la computadora que aparecen en la pista uno a uno. Dos jugadores comparten la pista y compiten con un jugador en la pista izquierda.

JUEGO 4

Cuatro jugadores compiten para evitar chocar con coches que van apareciendo uno a uno. Dos jugadores forman un equipo y comparten una pista.

JUEGO 5

Dos jugadores guían un coche por distintas pistas evitando los coches de la computadora que aparecen de dos en dos.

JUEGO 6

Cuatro jugadores compiten para evitar los choques. Dos coches de la computadora, a la vez, vienen de frente por la pista. Hay dos jugadores en cada equipo que comparten una pista.

SLALOM

Póngase los esquíes y prepárese para las pistas traicioneras. 1, 2, 3 ó 4 jugadores controlan un par de esquíes; por su propia pista particular esquía cada uno, en los juegos de 1 ó 2 personas. En los de 3 ó 4, dos comparten una pista.

Utilice el mando giratorio del control para dirigir sus esquíes por las pistas. Pulse el botón rojo del control de mando cuando quiera coger velocidad en la pista.

Marque un punto por cada puerta que atraviese. Al chocar con una de éstas tan sólo habrá perdido tiempo, no puntos.

NOTA: Lleve el Programador de Dificultad a la posición "A" y perderá un punto al chocar. Las puertas se hacen más estrechas.

Sus esquíes son del mismo color que la puntuación, la cual aparece en la parte superior del campo de juego. Terminará un juego de slalom cuando un jugador marque 99 puntos, o después de 2 minutos y 16 segundos. Las puntuaciones se apagarán y encenderán de forma continua durante los últimos 16 segundos. Se oirán los silbidos y los pitidos al pasar por una puerta y marcar un punto. También se oirán los choques.

JUEGO 7

Un jugador esquia por la pista derecha y pasa por las puertas que van apareciendo una a una. El esquiador izquierda es su adversario controlado por la computadora.

JUEGO 8

Dos jugadores tienen pistas

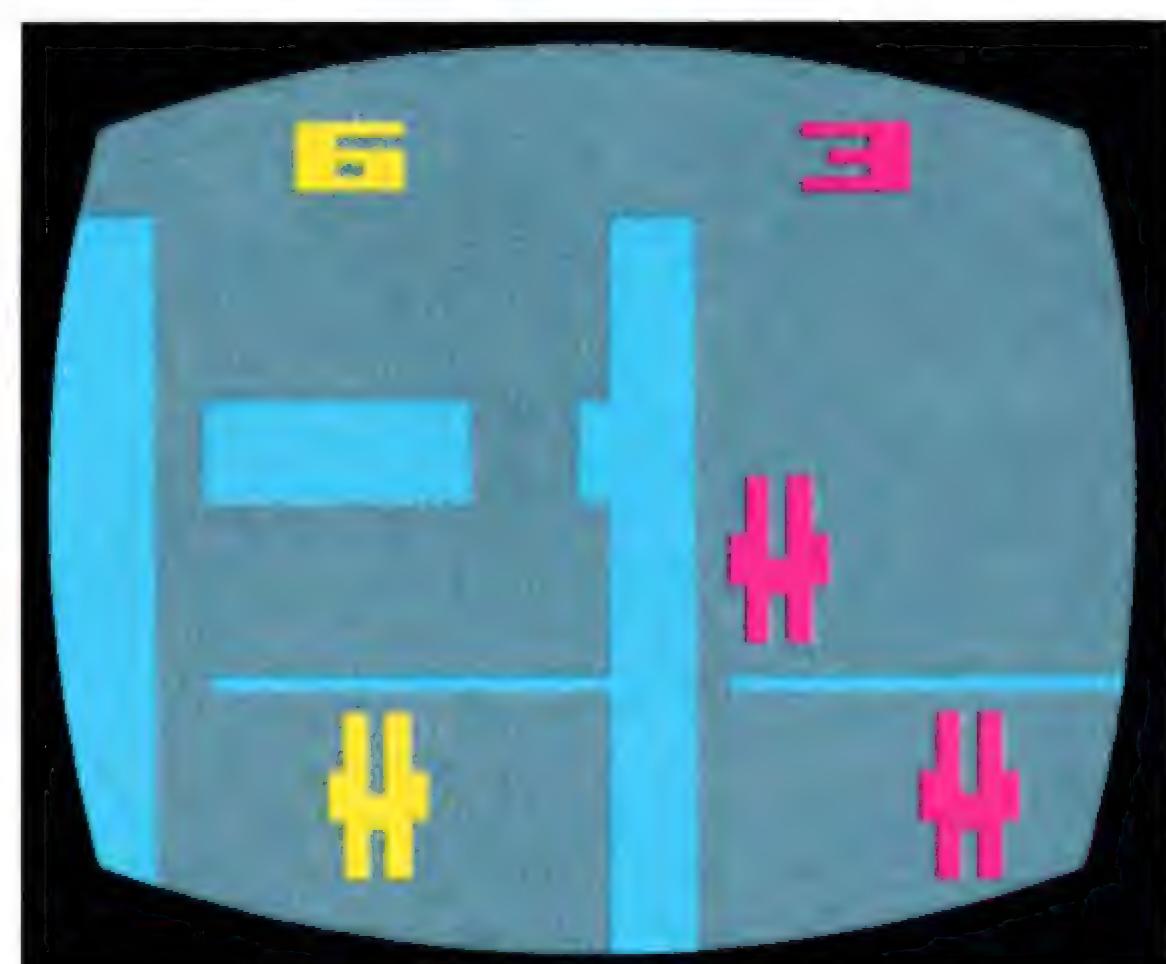


FIG. 2 - Campo de juego de slalom para 3 jugadores

distintas, pero idénticas. Las puertas aparecen una a una.

JUEGO 9

Las puertas aparecen una a una para 3 jugadores que compiten para marcar puntos. Dos jugadores comparten la pista derecha y compiten con uno en la pista izquierda.

JUEGO 10

Cuatro jugadores corren por la pista o pasan por las puertas para marcar puntos. Las puertas van apareciendo una a una. Hay dos jugadores en cada equipo y los dos comparten una pista.

JUEGO 11

Dos jugadores intentan hacer puntos pasando por las puertas que aparecen de dos en dos en la pista.

JUEGO 12

Cuatro jugadores marcan puntos pasando por las puertas que van apareciendo de dos en dos en la pista. Hay dos jugadores en cada equipo y un equipo comparte una pista.

COCHES-CHOQUE

Agudice sus reflejos y marque puntos al evitar los obstáculos que vienen de frente. Una o dos personas controlan un coche. En estos juegos de 1 ó 2 personas, cada jugador tiene una pista vertical derecha particular. Utilice el mando giratorio del control para guiar su coche. Pulse el botón rojo del control cuando quiera coger velocidad; al soltarlo, el coche va cayendo poco a poco hacia atrás, a la parte inferior de la pista.

Su objetivo consiste en mover el coche desde la parte inferior de la pista hasta la parte superior evitando los obstáculos que vienen de frente. Marca un punto cada vez que termina el recorrido. Su coche vuelve automáticamente a la línea de salida de fondo al llegar al final de la pista.

La puntuación en la parte superior del campo de juego es del mismo color que su coche. Se habrá terminado una partida de coches-choque cuando uno de los jugadores marque 99 puntos, o después de 2 minutos 16 segundos de juego. Las puntuaciones se apagarán y endenderán de forma continua durante los últimos 16 segundos. Escuchará el zumbido de los motores, los CHOQUES y los PITIDOS al marcar puntos.

JUEGO 13

Un jugador corre contra reloj e intenta terminar el recorrido todas

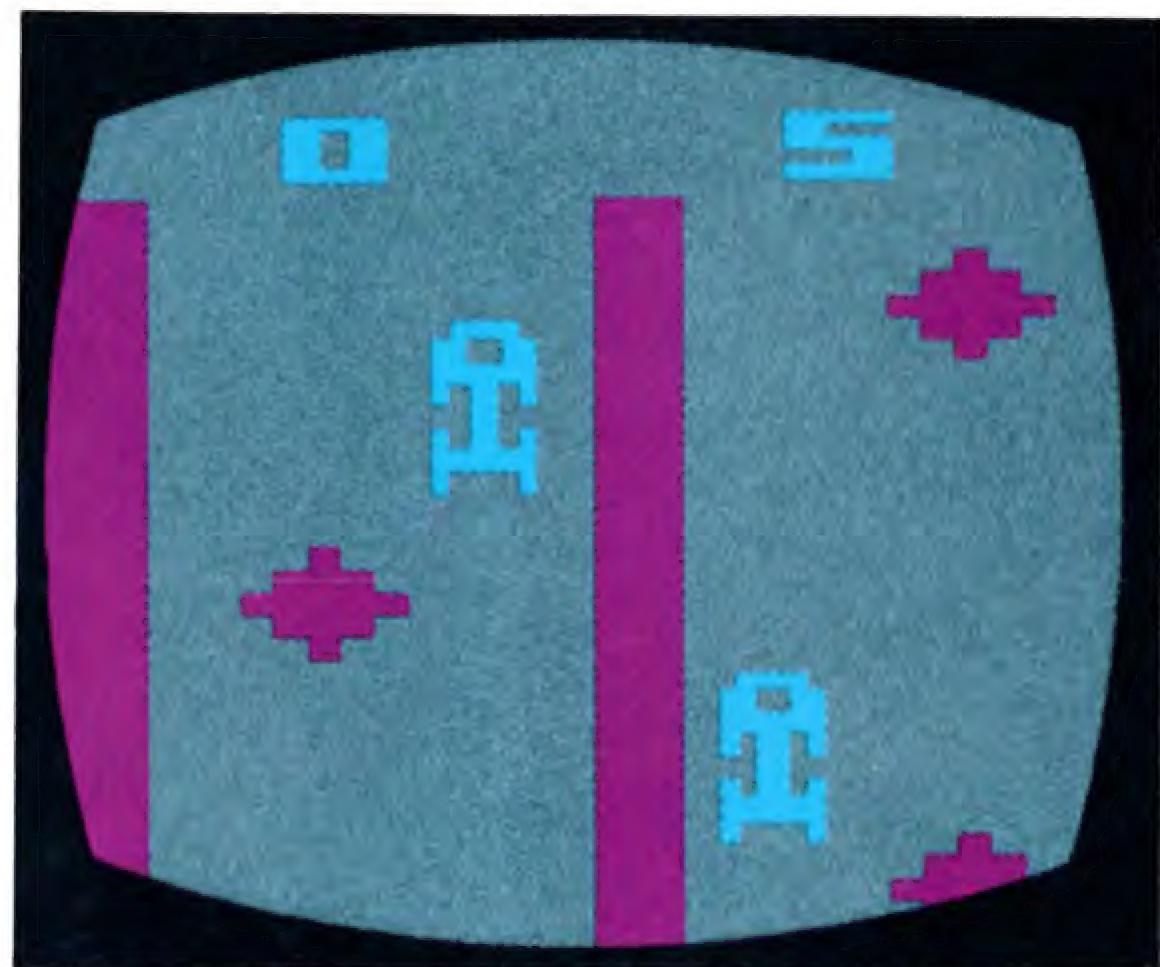


FIG. 3 - Campo de juego para los coches choque, para 1 ó 2 personas.

las veces que puede en 2 minutos y 16 segundos.

JUEGO 14

Dos jugadores intentan obtener más puntos en distintas pistas verticales al tiempo que van apareciendo obstáculos uno a uno.

JUEGO 15

Un jugador corre contra reloj e intenta terminar el recorrido todas las veces que puede. Los obstáculos que vienen de frente aparecen de dos en dos.

JUEGO 16

Dos jugadores intentan conseguir un mayor número de puntos en distintas pistas verticales al tiempo que aparecen obstáculos de frente, de dos en dos.

CAZA REACTORES

En este juego, Vd. es piloto de una caja reactor. Uno o dos jugadores controlan un reactor de caja provisto de misiles. En estos juegos, cada jugador tiene una ruta aérea distinta.

Utilice el mando giratorio del control para dirigir su reactor por el cielo. Pulse el botón rojo del control cuando quiera disparar los misiles y destruir los aviones enemigos que se aceran de frente.

Marcará un punto por cada acción enemiga que destruya. Lleve el programador de dificultad a la posición "B" y tan solo perderá tiempo y no puntos cuando un reactor enemigo choque contra Vd. Con el programador de dificultad en la posición "A", perderá un punto por cada choque.

Se terminará una partida cuando un piloto marque 99 puntos, o después de 2 minutos y 16 segundos. Las puntuaciones se apagarán y encenderán continuamente durante los últimos 16 segundos de juego. Escuchará los disparos de los misiles, los choques y el zumbido de los motores.

JUEGO 17

Un jugador dirige el reactor derecho pos los cielos e intenta derribar los aviones enemigos que

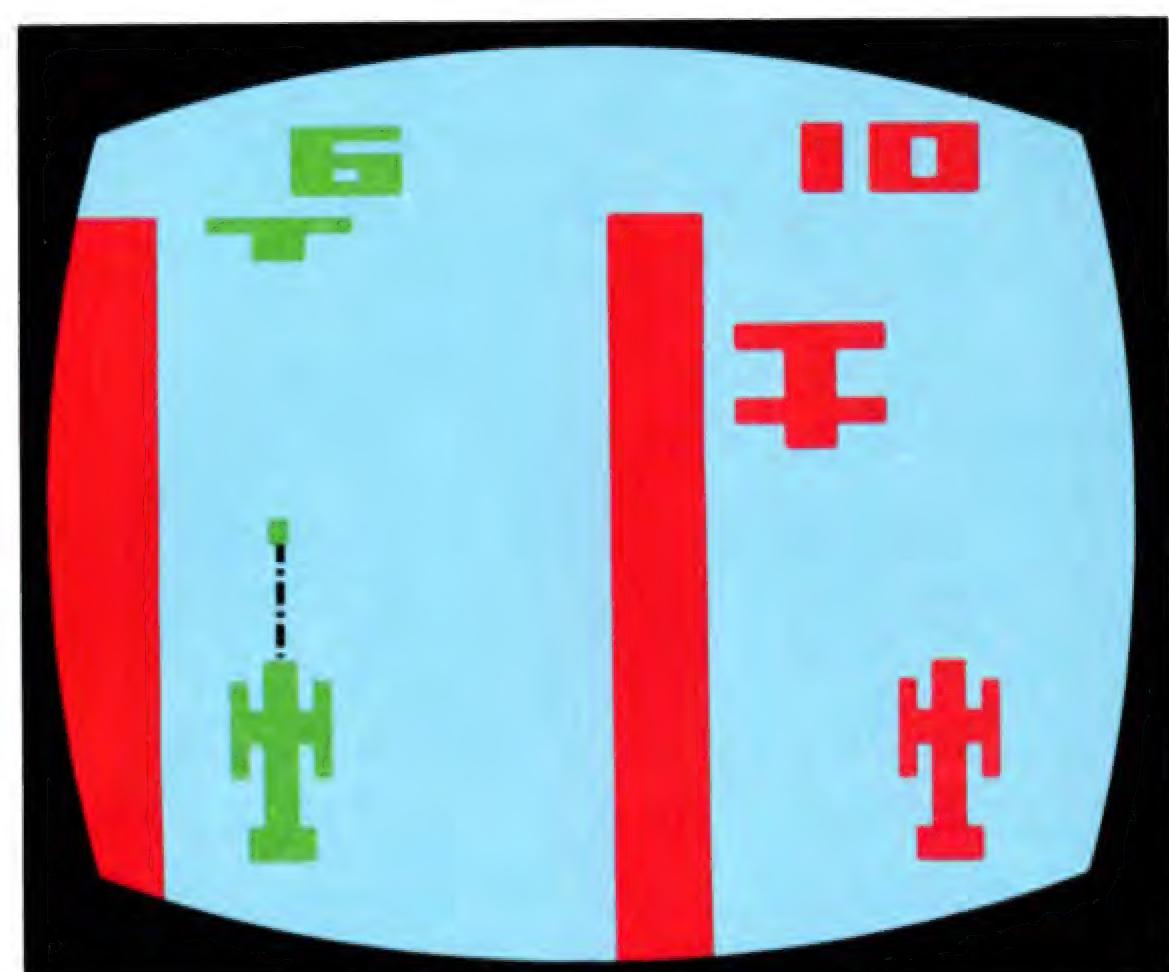


FIG. 4 - Campo de juego para reactores de caja, para 1 ó 2 personas

aparecen uno a uno. El reactor izquierdo es su adversario controlado por la computadora.

JUEGO 18

Dos jugadores guían un reactor por un cielo particular enemigos que vienen de frente van apareciendo uno a uno.

JUEGO 19

Un jugador guía el reactor por el cielo al tiempo que aparecen reactores enemigos de dos en dos.

JUEGO 20

Dos jugadores guían un reactor mientras que van apareciendo reactores enemigos de dos en dos.

DESTRUYE NUMEROS

¿A Vd. le gusta comer números? Uno, dos tres o cuatro jugadores controlan cada uno una moto que destruye números en la pista.

En juegos de una o dos personas, cada jugador conduce por una pista vertical particular. En juegos de tres o cuatro personas, dos jugadores forman un equipo y comparten la pista derecha. Dos jugadores emplean la misma pista en juegos de dos personas. Utilice el mando giratorio del control para guiar su moto por la pista. Pulse el botón rojo del control cuando quiera coger velocidad.

Su objetivo consiste en atropellar los números en la pista (2, 4, 6). Se puntuá según la cifra de los números que Vd. aplasta. Por ejemplo, marcará seis puntos cuando destruya un número 6. No deje de atropellar los números con la parte delantera de su moto. Una mala puntería puede ocasionarle choques con los números en vez de puntos.

Su moto es del mismo color que la puntuación en la parte superior de la pista. Se terminarán los juegos de Destruye-Números cuando un jugador marque 99 puntos, o después de 2 minutos y 16 segundos de juego. Durante los últimos 16 segundos, su puntuación se apagará y encenderá de forma intermitente, en el tanteador.

Escuchará el zumbido de los motores de las motos, los CRUJIDOS Y LOS CHOQUES de los números.

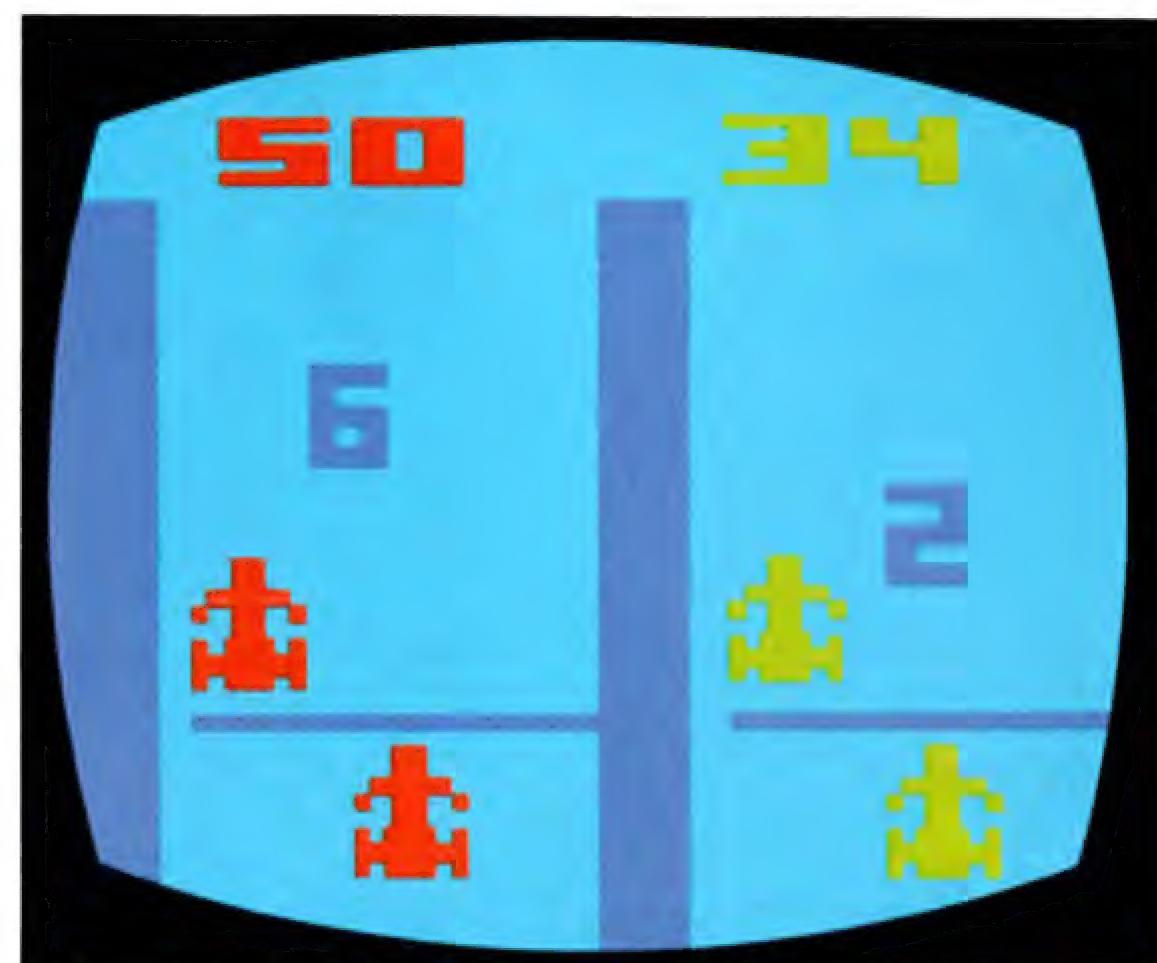


FIG. 5 - Campo de juego para destruye números, para 4 jugadores

JUEGO 21

Un jugador guia su moto para aplastar números que aparecen en la pista de dos en dos.

JUEGO 22

Dos jugadores conducen por las pistas buscando números que van apareciendo de dos en dos.

JUEGO 23

Tres jugadores hacen un recorrido emocionante por la pista al tiempo que aparecen números de dos en dos. Dos de ellos forman un equipo y compiten con otro.

JUEGO 24

Cuatro jugadores se convierten en Bandas de Motociclistas Destruye-Números, buscando números que aplastar en la pista. Dos de ellos forman cada equipo y comparten una pista. Los números van apareciendo de dos en dos.

Su objeto consiste en coger las pelotas y meterlas en un módulo de la computadora. Para coger las

RECOGE-PELOTAS

pelotas, Vd. tiene un enormemódulo móvil. Dos, tres o cuatro personas controlan un módulo cada uno. En juegos de dos personas cada jugador mueve por un pista particular. Dos jugadores comparten la pista derecha en partidos de tres personas; en los de cuatro, hay dos jugadores que comparten cada una de las pistas.

Utilice el mando giratorio del control para guiar al módulo por la pista. Pulse el botón rojo del control para acelerar el módulo. Marcará un punto cada vez que coja una pelota (+).

Siga cogiendo pelotas hasta que aparezca un modulo de la computadora en la pantalla. Cuando acople su módulo al de la computadora, marcará tres puntos y meterá la pelota que haya recogido. Si chocan antes de acoplar, perderá su oportunidad de meter las pelotas y de marcar.

NOTA: Su módulo cambia de forma después de haber cogido la primera pelota. Después de meter las pelotas, su módulo vuelve a su forma original.

Su módulo es del mismo color que su puntuación en la parte superior de la pista. Se terminará la partida cuando un jugador marque 99 puntos o a los 2 minutos 16 segundos de juego. Durante los últimos 16 segundos de juego su puntuación se encenderá y apagara de forma intermitente.

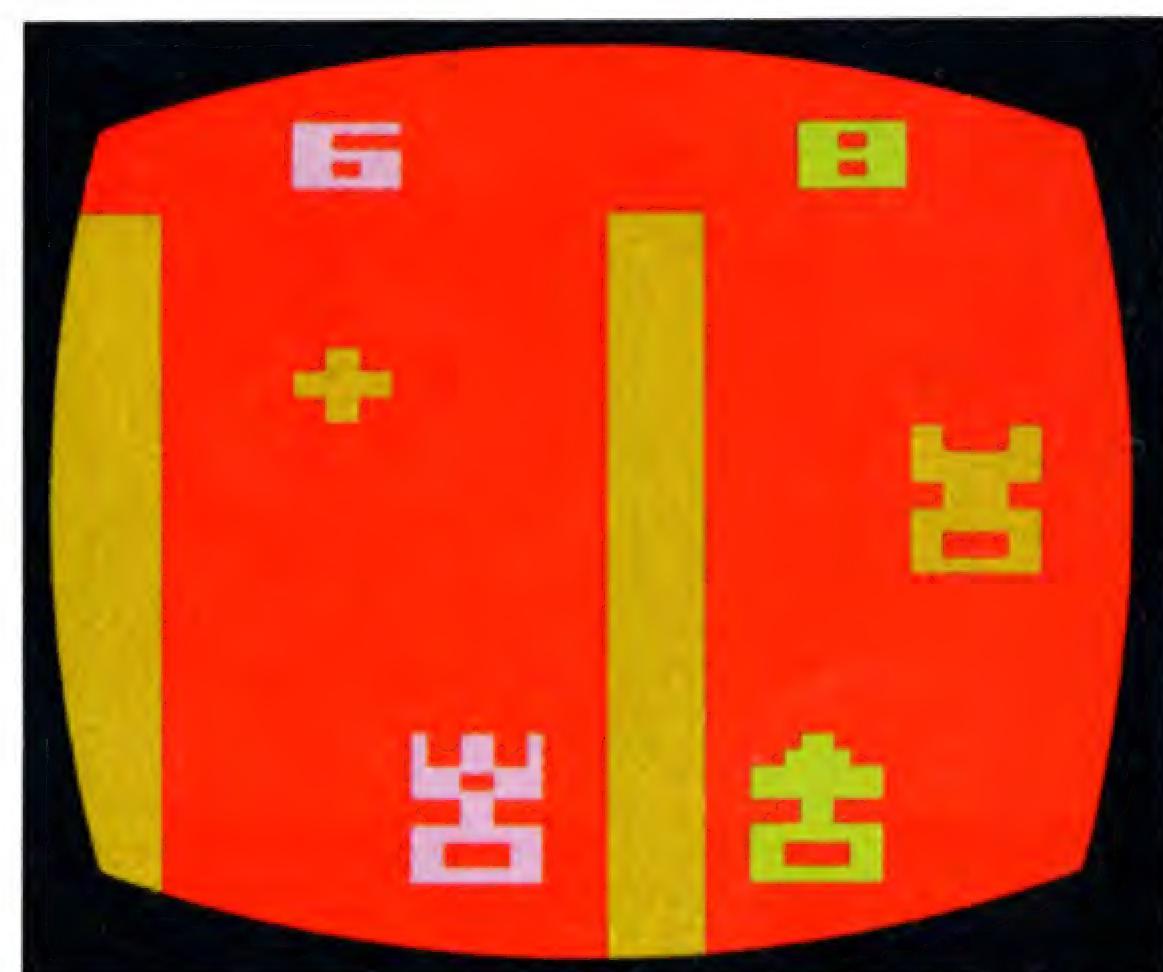


Fig. 6 Campo de juego para recoge-pelotas, para 2 jugadores

Vd. escuchará choques, los motores de los módulos, las paradas y los ensamblajes o acoplamientos.

JUEGO 25

Dos adversarios compiten para ver quién coge más pelotas y módulos de la computadora que aparecen en la pista de dos en dos.

JUEGO 26

Tres jugadores compiten por obtener más puntos. Hay dos jugadores en cada equipo de módulo, las pelotas y los módulos de computadora van apareciendo do dos en dos.

JUEGO 27

Cuatro jugadores compiten por puntos. Dos jugadores forman cada equipo mientras que las pelotas y los modulos de la computadora aparecen de dos en dos.

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Programa y elemento Audiovisual © 1978 Atari, Inc.